Old Dragon COMPATÍVEL

Um guia para campanhas com regentes nas Terras de Cerilia



guia de sobrevivência

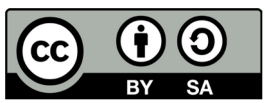
por Rangel Sardinha



guia de sobrevivência birthright para old Dragon

Escrito por: Rangel Perez Sardinha
Revisão: ??
Versão: 1.0 (11/08/2025)
Diagramação: Rangel Perez Sardinha
Agradecimentos Especiais: O Górgona (Tradução)
Paulo César (Mentoria e Apoio)

Old Dragon 2a Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite http://creativecommons.org/ licenses/by-sa/4.0/.



◆ SUMÁRIO ◆

PREFÁCIO 4

PARTE I - ATLAS 5

CAPÍTULO I 5

- Uma Visão Geral 6
  - As Linhagens 7
  - Aos Regentes 7
- História de Cerilia 7
  - Cerilia Antiga 7
    - As Atributos 8
  - A Fuga da Sombra 9
    - O Conflito 9
    - A Chegada da Sombra 10
  - A Guerra da Sombra 10
  - O Nascimento dos Novos Deuses 12
    - O Mundo das Sombras 13
- Formação do Império 14
- Ruínas do Império 15

CAPÍTULO II 16

- As raças de Cerilia 16
  - Humanos 16
    - Anuireanos 17
    - Brechts 17
    - Khinasi 18
    - Rjurik 18
    - Vos 19
  - Elfos 19
  - Anões 19
  - Halflings 20
  - Monstros 20
    - Humanoides 20
    - Awnsheghlien 20

CAPÍTULO 3 22

- Atlas de Cerilia 22
  - Anuire 23
  - Brechtür 28
  - Khinasi 31
  - Rjurik 35
  - Vosgaard 36
- Ocupação de Cerilia 39

PARTE II - REGRAS 40

CAPÍTULO IV 41

- O Legado dos Reis 41
- Personagens 42
  - Geração de Personagem 42
    - Valores de Atributos 42
    - Raça de Personagem 42
    - Anões 42
    - Elfos 44
    - Meio-elfos 45
    - Halflings 45
    - Humanos 46
  - Classe de Personagem 47
    - Guerreiro 47
    - Paladino 49
    - Ranger 49
    - Sacerdote 49
    - Mago 50
    - Mágico 50
    - Ladino 51
    - Bardo 51
    - Psiônicos 51
  - Perícias 52
    - Novas Perícias 52
  - Idiomas 53
  - Equipamento 54
    - Novas Armas e Armaduras 55
    - Outros Equipamentos 56
  - Linhagens 56
    - Força da Linhagem 57
    - Derivações de Poder 57
    - As Linhagens 58
    - Habilidades de Linhagem 58
    - Sangue e Regência 67
    - Passando a Linhagem 68
    - Regência 68
    - Usurpação (Roubo de Linhagem) 68
  - Tighmaevril 69

CAPÍTULO V 70

- Domínios 70
  - Regência 70
  - Personagens e Domínios 70
    - Criando um Personagem Regente 71
    - Personagem Não Regente 71
    - O Domínio 71
    - Selecionando um Domínio 72
    - Descrevendo um Domínio 72
    - Regência e Domínios 74
    - Um Domínio de Amostra 75
  - O Turno de Domínio 76
    - Quando um Turno de Domínio é Jogado? 77
    - O Centro da Ação 77
    - Regentes PNJs 78
    - Sequência de Jogo de Domínio 78
  - Resolvendo Eventos Aleatórios 79
  - Domínio, Personagem e Ações Livres 88
    - Resolvendo Ações 88
    - Tipos de Ações 88
    - Descrições de Ações 90
  - Exércitos e Guerra 101
    - Exércitos 101
    - Declarando Guerra 104
    - Os Elementos do Movimento de Guerra 105
    - Exemplo de um Movimento de Guerra 107

Batalhas 107
Conquista e Ocupação 108
Terminando uma Guerra 108
Cartas de Guerra 109
Detalhes de uma Carta de Guerra 109
O Campo de Batalha 109
Configuração 110
PJs no Campo de Batalha 110
Sequência de Jogo 110

CAPÍTULO VI 115
A Campanha BIRTHRIGHT 115
Deuses e Sacerdotes 115
Descrições de Poderes 116
Outros Poderes de Cerilia 122
Magias e Magias de Reino 123
Fontes 124
Magias de Reino 125
Magias de Reino arcanas 125
Magias de Reino divinas 129
Monstros e Awnsheghlien 130
Adversários Maiores 130
O Mundo das Sombras 131
Monstros de OD2 em Cerilia 132
O Awnsheghlien 132
Jogando uma Campanha BIRTHRIGHT 134
Tipos de Campanhas 134
Ações de PNJ 135
Aventurando-se 136
Design de Aventura 136
Logística de Viagens 138
Escaramuças 138
Apêndice: Design de Domínio 139

PARTE III - RUÍNAS DO IMPÉRIO 142

CAPÍTULO VII 143
Anuire 144
A Costa Sul 144
A Costa Oeste 144
As Terras Centrais 145
As Marcas do Norte 145
As Marcas Orientais 146
O Livro Anuireano dos Dias 146
A Coroa da Glória 146
Meses, dias e anos 146
Como Ler um Reino 147
Títulos Nobres Anuireanos 148

CAPÍTULO VIII 149
A Costa Sul 149
Roesone 151
Aerenwe 153
Diemed 154
Ilien 155
Medoere 156
Mieres 158
A Ruína da Aranha 159
Outros Domínios 160

CAPÍTULO IX 163
A Costa Oeste 163
Boeruine 165
Talinie 167
Brosengae 169
Rhuobhe 170
Taeghas 171
Outros Domínios 174

CAPÍTULO X 176
As Terras Centrais 176
Avanil 178
Ghoere 180
Mhoried 182
Tuornen 184
Alamie 187
A Cidade Imperial de Anuire 188
Elinie 189
Endier 190
Outros Domínios 191

CAPÍTULO XI 194
As Marcas do Norte 194
Dhoesone 196
A Coroa do Górgona 198
Tuarhievel 200
Cariele 202
Os Cinco Picos 204
Markazor e Mur-Kilad 205
Thurazor 206
Outros Domínios 207

CAPÍTULO XII 210
As Marcas Orientais 210
Baruk-Azhik 212
O Quimeron 214
Coeranys 215
Osoerde 216
O Sielwode 217
Outros Domínios 218

CAPÍTULO XIII 221
Personalidades 221
Caliedhe Dosiere 222
Aeric Boeruine 223
Darien Avan 223
Shaemes Lavalie 224
Teodor Profiev 224
Mestre da Guilda Kalien 225
O Mago 225
Tie'skar Gracche 226
Nádia Vasily 226
Kalilah bint Daouda 227
Grimm Barbacinza 227

CAPÍTULO XIV 228
Aventura: Assuntos Familiares 228
Filosofia da Aventura 229
O Turno de Domínio 229
Formato da Aventura 229
Antecedentes 230
Primeira Rodada de Ação 231
Ações Regentes 232
Parte I: O Casamento 232
Segunda Rodada de Ação 238
Ações Regentes 239
Parte II: Um Traidor entre Nós 240
Terceira Rodada de Ação 242
Ações Regentes 243
Parte III: Uma Virada na Sorte 243
Conclusão 247
Nomenclatura Anuireana 248

◆ PREFÁCIO ◆

Eis que chega a hora de trazer mais um cenário do Old School das cinzas do passado. Birthright para mim é uma fonte de alegria pelas histórias e de frustração por nunca ter mestrado de fato uma campanha como deveria. Talvez na época que me aventurei por Cerilia, faltasse maturidade para entender a profundidade da trama política de Birthright e dos meandros necessários para desfrutar de uma obra tão maravilhosa e tão pouco conhecida.

Agora, ao revisitá-lo com os olhos de hoje e as ferramentas de Old Dragon 2, encontro uma oportunidade de dar vida a esse mundo sob uma nova luz. Não se trata apenas de transportar regras de um sistema para outro, mas de resgatar o espírito do cenário: a luta pelo poder, a herança de sangue divino, os jogos de intriga e a constante tensão entre o destino pessoal do herói e o destino de um povo inteiro.

Old Dragon 2, com sua simplicidade robusta e sua abertura para a criatividade da mesa, oferece o palco ideal para esse retorno. Aqui, as regras não se sobrepõem à narrativa, mas servem como fios que tecem a tapeçaria da história. Assim, os domínios de Cerilia podem florescer em nossas mesas de jogo, recriando o peso das decisões políticas, as batalhas que moldam nações e a ameaça sempre presente dos poderosos Awnsheghlien.

Este trabalho não é uma adaptação definitiva, mas um convite: um chamado para que mestres e jogadores redescubram Birthright através da lente do Old School brasileiro. Que cada mesa molde Cerilia à sua maneira, que cada herdeiro de sangue encontre seu caminho — seja no trono de uma nação, no campo de batalha ou diante dos deuses que ainda sussurram nos ventos.

Seja bem-vindo a Birthright em Old Dragon 2. Um cenário de reinos e governantes, de aventuras e conquistas, mas, acima de tudo, um palco para escolhas que ressoam muito além da espada e da magia.

Tenho alguns agradecimentos a fazer: primeiro a Guto Freitas por ter inciado a tradução do Atlas em 2015. A Tiago Loyo pelo trabalho de qualidade que tem feito em Ravenloft, também me fornecendo material e conselhos.

Queria agradecer também ao amigo Henrique Martins que dividiu o fardo da adaptação, a toda a comunidade do OD2 que tem sido incrível, ao Caio Karl Fritz do Covil do Dragão pelo suporte digital para hospedar essa empreitada e a meu filho que me devolveu a capacidade de imaginar outros mundos.

Bem vindo a trama de Cerilia.

Rangel Sardinha



parte I

atlas de cerilia



CAPÍTULO I

◆ uma visão geral ◆

Mais de seis gerações atrás, um de meus antepassados segurou alto o estandarte de Roele na batalha do Monte Deismaar. Seu nome era Traederic Dosiere, e eu frequentemente me pergunto o que deve ser sido testemunhar a maior batalha já travada, ver os campeões do bem e do mal duelarem uns contra os outros, contemplar a destruição dos velhos deuses e o nascimento de novas divindades. Será que ele estava assustado? Eu acho que ele estava.

Eu sei pelas lendas de minha família que Traederic não foi ferido na batalha. Mas ele deu um golpe ou o porta estandarte se manteve distante do inimigo? Sobre esse ponto, as histórias são incertas. Quando criança, eu costumava imaginar que era Traedric Dosiere e lutava valentemente. De fato, as forças que defendiam Cerilia teriam falhado sem mim. Mas aqueles eram os sonhos de gloria de um garoto.

Eu sou Caliedhe Dosiere, o quadragésimo sétimo Camareiro de Anuire, e não mais um garoto em qualquer sentido. Como meus ancestrais, eu cuido de um Trono de Ferro vazio, esperando pelo dia em que a linhagem do Imperador retornará. Eu continuo pensando na batalha do Monte Deismar, como ela fez nosso mundo como ele é hoje, e mal posso acreditar que homens e mulheres comuns como Traederic Dosiere foram parte de eventos tão lendários.

Eu sempre acreditei que homens não podem dirigir seu futuro sem primeiro entender seu passado. Os Khinasi dizem que aquele que ignora História está fadado a repeti-la. Por essa razão, eu decidi colocar a pena no pergaminho

e criar esse atlas. Em minha vida, eu não vi evidências que essa grande escuridão, esse caos e guerra que rodeiam Anuire irão terminar antes que eu morra. Para o Camereiro que irá me suceder, os filhos de meus filhos, deixarei esse registro de meu mundo.

Milhares de tomos de história enchem as prateleiras empoeiradas na Biblioteca Imperial, e quase a mesma quantidade de mapas, geografias e atlas descansam nos registros da Sociedade Cartográfica Imperial. Porém, não acredito que terras e pessoas podem sem discutidas separadamente e ainda capturar a essência de ambas. Os povos de Cerilia foram moldados por sua história, assim como eles fizeram e sempre farão essa história. Um povo e seu passado são como um cão perseguindo a cauda.

Nesse esforço, eu espero ligar os povos e as Terras de Cerilia em uma discussão, para jogar alguma luz em matérias que podem ter escapado em textos anteriores. Apenas dessa maneira meus descendentes entenderão verdadeiramente o que é viver em meu tempo.

as linhagens

Como vocês sem dúvida sabem, meus filhos, aqueles que lutaram na batalha de Monte Deismaar e sobreviveram à destruição dos deuses foram imbuídos com a essência divina que eles passaram para seus descendentes. Pela minha estimativa, cerca de mil Anuireanos podem afirmar descendência dessas linhagens ancestrais. Presumivelmente, um número similar de Brechtanos, Khinasianos, Rjurukianos e Voseanos são também de lInhagens, apesar de que eu não ficaria surpreso se as pequenas populações de Rjurik e Vos refletissem uma contagem menor de descendentes dessas linhagens. Eu mesmo, seu ancestral, tenho orgulho de ser da Linhagem Dosiere, derivada do próprio Anduiras.

A história das Linhagens é, em grande medida, a história de Cerilia desde a Guerra da Sombra. Como o descendente de uma dessas linhas, eu imploro a você que estude a família de sua família de perto. Você pode achar assim uma ferramenta útil para entender como você se tomou a pessoa que você é.

aos regentes

Devo assumir que alguns leitores não são meus descendentes. Espero que alguns que virem essas páginas sejam regentes, governantes de domínios, e que possam aprender com essas palavras.

Que eu saiba, ninguém explicou como é que a terra responde às linhagens. Tudo que sei é que, por alguma razão, um líder que pertença a uma linhagem é ligado à sua terra, seu povo e suas construções por uma força mistica de grande poder. Meu pai me disse que membros da família Roele eram cercados por uma aura brilhante, uma marca visível de seu poder e reinado sobre as terras de Anuire. Outros em Cerilia possuem manifestações similares de seu sangue. Eu devo implorar àqueles de vocês que são regentes que governem bem e sabiamente; vocês possuem grande poder e responsabilidade, mas não devem abusar dele.

a história de cerilia

cerilia antiga

Eu devo primeiro me esforçar para explicar como os eventos de uma passado distante continuam a nos afetar ainda hoje. A Cerilia moderna é moldada por ações antigas tão certamente como a terra é marcada por vento e água. Quando entender como a história moldou os povos de Cerilia, você entenderá como vivemos hoje.

Contrário à crença popular, humanos nem sempre foram a raça dominante de Cerilia. Os verdadeiros nativos de Cerilia são os elfos e os anões, os protetores das florestas e os guardiões das montanhas. Por séculos eles viveram pacificamente uns com os outros, nenhuma raça se intrometendo no destino da outra. Ambas não dispunham de seu precioso tempo para se preocupar com a outra, pois cada uma tinha seus próprios inimigos dos quais se defenderem. Esses inimigos eram os humanoides, criaturas saídas das profundezas da terra. Gnolls, goblins, orogs e trolls enxameavam por Cerilia à vontade. As mesmas raças que continuam a causar problemas mesmo em meu tempo.



Essas criaturas da noite e das trevas escolheram viver em lugares que elfos e anões evitavam. No entanto, eles atacavam continuamente, invadindo as montanhas anãs e as florestas élficas para roubar tesouros e sitiar as civilizações semi-humanas. Isso continuou por centenas, ou mesmo milhares de anos; não podemos ter certeza, já que os elfos não contam os anos como nós, e os calendários anões são indecifráveis.

As civilizações estagnaram durante esse tempo. Os elfos construíram torres esguias e os anões construíram suas maravilhas com pedras lavradas, mas todos esses milagres eventualmente se perderam com os ataques recorrentes de tribos saqueadoras. Por outro lado, os elfos massacraram tribos de gnolls e goblins, enquanto anões forçaram os orogs a se refugiarem cada vez mais a fundo nos recessos das montanhas. A situação resultante parecia que duraria para sempre, e todos os lados procuravam por um jeito de quebrar o ciclo. Se eles soubessem o que estava reservado para eles, teriam percebido que seu problema nem era tão grande quanto pensavam.

Logo em seguida os humanos chegaram. Eles nem tanto chegaram quanto invadiram. Cinco tribos separadas, fugindo da dominação de impérios decadentes e da fúria de um deus maligno, atravessaram para Cerilia por uma ponte de terra localizada no sul do continente e começaram a se estabelecer aqui. Uma sexta tribo se juntou a eles vinda das longínquas terras do leste através do Mar do Dragão. E assim, a imensidão de Cerilia fora tocada pela mão do homem, e nunca mais seria a mesma.

os tribos

Nossos ancestrais foram, então, seis tribos. Cinco delas tinham seus lares no grande continente sulista de Aduria. Uma vivia nas terras a leste do continente de Cerilia. Os seis povos, apesar de largamente diferentes em cultura, veneravam um panteão em comum. Cada um adorava um deus em particular acima dos outros. Os deuses, por sua vez, favoreciam uma tribo em particular sobre todas as outras, e cediam seu favor e seus atributos àqueles que seguiam seus ensinamentos.

O panteão compreendia o deus da nobreza e guerra, Anduiras (também o líder do panteão); o deus das florestas e rios, Reynir; a deusa do comércio e fortuna, Brenna; o senhor da lua e magia, Vorynn; a senhora dos mares, Masela; a rainha do sol, Basaïa; e a face do mal, Azrai a Sombra.

A tribo que seguia Anduiras se chamava Andu; seus membros vieram a ser conhecidos

como os Anuireanos. Eles compunham um povo guerreiro e vigoroso que liderou a guerra para clamar Cerilia. (Meus ancestrais eram, é claro, Andu, porém temo que não possa traçar minha genealogia mais que três gerações antes de Traederic Dosiere).

A tribo que seguia Reynir era chamada Rjuven; era um povo que reverenciava a natureza. Eles eventualmente chamaram suas terras Rjurk. Os Brechts reverenciavam Brenna, e cultivavam inteligência afiada e dedos ágeis. Acredite ou não, os Vos foram um dia adivinhos e ilusionistas que buscavam a verdade na magia.

A última das cinco tribos Adurianas, os Masetians, desapareceram de Cerilia. Eles eram marinheiros que seguiam a deusa Masela desbravando os mares tempestuosos. Nenhuma tribo se dedicava ao maligno Azrai.

Apesar dessas tribos, que a princípio se agruparam na porção norte de Aduria, terem sua cota de conflitos uma com a outra, seu verdadeiro inimigo eram os decadentes impérios do sul de Aduria. Nossos mais velhos mitos descrevem como a Sombra liderou os imperadores Adurianos por caminhos de corrupção e destruição. Então, quando esses impérios voltaram suas atenções para as tribos nas terras do norte, os líderes das Cinco Tribos souberam que era hora de fugir para os reinos dominados pelo povo élfico e pelos monstros – para Cerilia.

a fuga da sombra

nde as águas do Estreito de Aerele agora correm, uma ponte de terra estéril uma vez ligou Aduria à Cerilia. Esse canal marcou o caminho do êxodo das tribos. A jornada foi árdua - muitas pessoas caíram por doenças, ataques goblins, perigos naturais e às vezes estupidez. Apesar dos perigos da jornada, os peregrinos finalmente alcançaram Cerilia e encontraram uma terra madura para a conquista. E também encontraram os Basarji.

Os Basarji eram um povo de pele escura de além do Mar dos Dragões. Nós agora acreditamos que eles compartilham da mesma origem das Cinco Tribos, pois seus deuses eram os mesmos (ou pelo menos assustadoramente similares aos) venerados pelos nossos ancestrais; os Basarji adoravam a deusa Basaia. Independentemente, as seis tribos de recém chegados começaram a dominar Cerilia com um fervor nunca visto antes no continente.

o conflito

Enquanto isso, os Anões de Cerilia estavam ocupados mantendo as forças Orogs nas montanhas, tinham pouco tempo ou inclinação para investigar ou negociar com os humanos. Os invasores, igualmente ocupados, tinham coisas mais importantes para fazer do que desbravar as passagens montanhosas que os anões chamavam de lar. As duas raças eventualmente desenvolveram um acordo não verbalizado em que os humanos eram bem-vindos às montanhas se não causassem problemas e contribuíssem de alguma forma com sua sociedade. De outra forma, eles seriam expulsos pelos anões.

Os elfos, por outro lado, se viram de repente competindo com os humanos pela mais bela terra de Cerilia. A princípio, os elfos pensaram que todos podiam coexistir aproveitando mutuamente a floresta, com os humanos respeitando as terras élficas e os elfos evitando cuidadosamente os humanos. Esse acordo funcionou por um tempo. Não demorou, porém, e os humanos chamaram a atenção dos humanoides que continuamente atacavam as florestas. Apesar da ferocidade dos humanoides, nossos ancestrais se provaram engenhosos para se desenvolverem rápido, e eventualmente os humanoides foram repelidos. Não foi muito depois que os humanos começaram a voltar sua atenção para as terras élficas como lugares propícios à expansão.

Os elfos resistiram bravamente à conquista, pois eles haviam lutado muito contra os humanoides para manterem suas terras. Quando nós começamos a forçar os elfos para fora de seus lares ancestrais, os líderes élficos criaram a gheallie Sidhe, ou Caçada dos Elfos. Cavaleiros élficos eram autorizados a vagar pelas terras de seu povo massacrando quaisquer humanos encontrados invadindo suas fronteiras. Simples camponeses e lenhadores juntando madeira foram mortos tão brutalmente quanto os melhores guerreiros humanos. Uma guerra total explodiu entre as duas raças.

Mesmo assim, os elfos foram repelidos ano após ano por causa de um elemento que eles nunca haviam encontrado - magias divinas. Os elfos podiam facilmente invocar forças inerentes as florestas e águas, aos campos e ao ar,

mas nunca haviam adorado deuses - e então, não podiam nem começar a compreender essa nova fonte de poder.

Os sacerdotes humanos foram a força decisiva contra a perícia dos elfos em magia e combate; os antigos deuses favoreceram tanto os humanos que os elfos se encontraram praticamente sem poderes.

Os elfos eventualmente concederam as planícies, as colinas e costas para os humanos arrivistas e se retiraram para o santuário das florestas, concentrando seus esforços em destruir qualquer humano tolo o bastante para se aventurar por lá. Os únicos humanos que ousavam penetrar as florestas eram aqueles desejando conhecimento élfico ou procurando vingança por suas atrocidades. Esses violadores nunca retomavam das florestas.

a chegada da sombra

Por um tempo, nossos ancestrais estavam virtualmente livres para escolher seus destinos nessa nova terra. Apesar da ameaça sempre presente de retaliação élfica, e da permanência das incursões humanoides, os humanos se encontraram sem oponentes para seus esforços. Reinos nasceram e caíram à medida que as tribos se estabeleciam e domavam a terra. Essa época foi vital e perigosa, e Cerlia continuava grandemente intocada.

Então a Sombra veio para Cerilia. Seguindo o rastro dos humanos em fuga, esse deus maligno conhecido como Azrai chegou à nova terra. Quando ele descobriu que os humanos prosperavam em Cerilia, Azrai percebeu que seria necessário mais que uma simples batalha para destruí-los - ele teria que usar de subversão e enganação. E claro, essas coisas vinham naturalmente para a Sombra.

Primeiro Azrai levou seus ensinamentos aos goblins e gnolls na terra chamada Vosgaard (ao norte de Cerilia). Pela sua natureza, os humanoides sempre acreditaram em uma criatura com os poderes da Sombra; agora era apenas uma questão de vincular o nome da divindade maligna à crença já existente. Azrai então concedeu poderes divinos aos humanoides para provar seu poder. Naturalmente, aquelas criaturas de maior maldade aceitaram Azrai, e cresceram em poder rapidamente entre as tribos de humanoides.

Depois, o deus do mal visitou os Vos (os humanos da mesma região). Sem perceber que Azrai era a sombra de quem eles haviam fugido centenas de anos atrás, os humanos tomaram as palavras de força e poder malignos e as incorporaram em si mesmos. Na terra de escuridão em que eles viviam, os Vos abandonaram seu apreço pelas sutilezas da adivinhação e ilusão; as criaturas ao redor deles entendiam os caminhos da espada e maça muito melhor que eles. E então sem saber os Vos caíram perante Azrai.

Assim que os Vos foram totalmente corrompidos pelos mesmos ensinamentos de quem eles haviam fugido para Cerilia para evitar, Azrai viajou até os elfos e anões, sussurrando para eles vingança contra seus inimigos, destruição de todas as coisas impuras e a restauração de Cerilia como ela sempre foi. Ele procurou os semi-humanos em sonhos e presságios, sinais e augúrios, e falou para eles sobre a excelência do passado, quando nenhum humano corrompia a superfície de Cerilia.

Os anões não encontraram nada nas palavras de Azrai para provocá-los, então se mantiveram longe de suas tentações. Os elfos, por outro lado, haviam queimado de desejo por vingança desde seu exílio para as profundezas das florestas. Eles beberam dos ensinamentos de Azrai e concentraram suas energias em preparações de guerra.

Todo esse tempo, os imperadores do continente sulista estiveram ocupados. Seus exércitos, depois de conquistarem facilmente as terras que as cinco tribos deixaram, começaram a árdua marcha para Cerilia. Os reis das novas nações de Cerilia perceberam o perigo que os cercavam, e começaram a preparar suas forças para combater os males invasores.

a guerra da sombra

As nações Anuirean, Rjuven, Brecht, Basari e Masetian não encontraram outra opção a não ser se unir; reis deixaram de lado suas agora tolas diferenças para enfrentar a ameaça da Sombra. Os sacerdotes dessas terras cessaram seus conflitos e gritaram, não em discussões acaloradas, mas em súplicas aos seus deuses. Trapaceiros e mercadores trouxeram seus recursos para a guerra, deixando de lado rivalidades pessoais com o

intuito de combater o mal de Azrai. Mesmo os anões vieram para a guerra, pois apesar de não ligarem para a presença humana no continente, eles certamente se preocupavam com o poder que os humanoides ganharam.

Os exércitos da Sombra, formados pelos Vos, humanoides e elfos, avançaram pelo continente dominando e destruindo tudo que encontravam. Os exércitos humanos de Cerilia foram duramente acossados pelas forças que marchavam sob o estandarte da serpente, e parecia certo que os Cerilianos seriam esmagados sobre os calcanhares da Sombra. Traederic Dosiere, meu ancestral, lutou pela guerra ao lado de Haelyn e Roele, os dois irmãos que lideravam os Anuireanos. Apesar de seus esforços heroicos, as forças combinadas de Aduria, Vosgaard e humanoides malignos os sobrepujaram.

Os deuses sabiam que a vitória de Azrai estava próxima. Em uma tentativa desesperada de impedi-lo de aniquilar os Cerilianos e escravizar as divindades para sempre, os deuses reuniram os exércitos de seus povos na ponte de terra, perto dos pés do Monte Deismaar. Cada deus escolheu um campeão ou dois entre suas tribos - um campeão que exemplificava o que o deus mais amava na humanidade. Traederic teve a honra de carregar o estandarte de Roele enquanto Roele e Haelyn se preparavam para a batalha nas encostas do Monte Deismaar. O próprio Azrai liderou seus campeões, incluindo Raesene (meio irmão de Haelyn e Roele), e os exércitos da Sombra ao Monte.

A batalha nas encostas de Deismaar foi um conflito épico - homem e besta lutaram um contra o outro numa vá tentativa de triunfar. Apesar da bravura e perícia dos guerreiros de Cerilia, parecia certo que o pôr-do-sol encontraria as forças do bem mortas na encosta de Deismaar.

Então, sem aviso, os elfos desertaram para o lado humano do campo de batalha, massacrando Vos e os guerreiros sulistas enquanto eles varriam a montanha. Os generais elfos descobriram o que Azrai era, e perceberam que eles haviam sido enganados. (Um punhado de elfos não se preocupou com o mal de Azrai - eles procuravam apenas livrar suas terras dos humanos. Esses poucos permaneceram com a Sombra. Deles, Rhuobhe Matador de Homens é o mais famoso, é claro.) Quase todos os elfos deixaram de lado a cegueira do ódio, e ajudaram a equilibrar a balança da guerra consideravelmente.

Foi então que Haelyn, campeão de Anduiras e dos Anuireanos, se destacou para enfrentar o mais poderoso dos campeões de Azrai - Raesene, o Príncipe Negro, que se vendeu ao deus do mal. Cruzando todo o Monte, os campeões dos deuses se opunham aos vassalos de Azrai.

No alto das encostas de Deismaar, os próprios deuses tomaram forma física para tentar derrotar Azrai de uma vez por todas. Eles concentraram toda a energia no esforço de destruir a sombra que havia caído sobre Cerilia.



Os céus tremeram; a terra fissurou. Tudo tornou-se caos. Então uma subsequente explosão destruiu a paisagem, nivelando Deismaar e as terras ao redor da poderosa montanha (criando o que nós hoje chamamos de Estreitos de Aerele). Apesar da força da explosão, uns poucos sobreviveram. A maioria espalhada aos quatro ventos, incluindo quase todos os Masetians e os Vos do bem.

Em uma tentativa final de se verem livres de Azrai, os deuses desistiram de suas próprias existências. Suas essências dissipadas e os restos dos velhos deuses jaziam na cratera fumegante que era a montanha.

o nascimento dos novos deuses e as abominações

Os sobreviventes da batalha no Monte Deismaar foram, com poucas exceções, aqueles homens e mulheres comuns que melhor exemplificavam as qualidades que os deuses se esforçaram para defender. Ainda que estivessem visivelmente ausentes, os campeões mais próximos dos deuses receberam a essência divina que varreu a terra quando foi liberada pela morte dos deuses. Os campeões que também mais perto dos deuses se encontravam em seus ideais foram imbuídos com tal poder que tão logo se elevaram para substituir os deuses desaparecidos.

Os novos deuses surgidos assim foram oito: Haelyn assumiu o reino de Anduiras sobre nobreza e guerra; Erik, o druida, passou a reinar sobre florestas e correntezas no lugar de Reynir, Sera tomou o lugar de Brenna como deusa da fortuna; e Avani herdou o manto de Basaïa para se tomar a matriarca dos Basarji. Os guerreiros Kriesha e Belinik absorveram as energias de Azrai para tomarem-se a Senhora de Gelo e o Príncipe do Terror. Por sua vez, Nesirie absorveu o poder de Masela ganhando poder sobre o mar; e Ruornil, por fim, herdou a magia de Vorynn.

Mesmo os sobreviventes que refletiam os velhos deuses menos perfeitamente que seus campeões, assim como alguns elfos e anões, e mesmo humanoides, absorveram a energia divina dos deuses. Desde então, fluíam poderes através deles e por eles, refletindo as naturezas dos deuses que haviam sacrificado essas energias. Roele e Traederic foram dois desses campeões da linhagem de Anduiras imbuídos com maravilhosas habilidades que eles nunca haviam possuído.

É claro que muitos dos que sobreviveram estavam sedentos para experimentar suas novas habilidades, e o fizeram prontamente usando outros sobreviventes atordoados como alvos. Uma breve, mas sangrenta batalha seguiu, quando as crias de Azrai lutaram para se libertar dos filhos dos outros deuses. Fazendo isso, descobriram que podiam roubar o poder divino de suas vítimas mortas, tornando-se muito mais fortes ao cometerem o ato logo chamado de Usurpação.



Diversos dos lacaios de Azrai lutaram, mas muitos deles fugiram para esconderijos remotos, dos quais saíram ocasionalmente ao longo dos séculos para matar aqueles que carregavam as linhagens divinas e usar os poderes que suas vítimas liberavam para se manterem vivos e distorcerem ainda mais sua antiga humanidade. Entre estas criaturas estavam o Kraken,

o Fantasma e o Corvo. Porém não eram os únicos, haviam outros também - muitos outros.

Os elfos foram os primeiros a notar a evolução desses lacaios e perceber a causa das deformações. Eles chamaram essas abominações de awnsheghlien (awn-SHAY-len) ou "sangue das trevas". O nome logo foi imbuído de um significado específico e horrível, e com o tempo apenas os incultos se referiam a essas criaturas como abominações.

O mais poderoso dos awnsheghlien era o Górgona, o que sobrou da humanidade do que foi um dia Raesene, o meio-irmão de Haelyn e Roele. O ódio do Górgona pelos irmãos o levou a atos de destruição maiores do que os realizados pelos seus companheiros, e então seu poder cresceu ainda mais rapidamente do que o dos outros. Mesmo assim, os demais awnsheghlien não deveriam ser menosprezados - seus poderes continuavam sendo derivados do próprio Azral, e eles estavam ansiosos para usá-los.

Para a sorte dessa terra, os awnsheghlien não foram os únicos que cultivaram a força de seus dons. As crianças daqueles que foram imbuídos com a essência divina cresceram e também ganharam a vitalidade dos inimigos caídos que haviam se fortalecido com o sangue dos deuses.

Os filhos que usaram suas habilidades herdadas perceberam que poderiam se tornar enormemente poderosos, mas à medida que cresciam em poder divino, seus corpos se transformavam. O poder carregava um preço.

Alguns que levavam o sangue divino em suas veias se estabeleceram como senhores de terras e aprenderam que poderiam ganhar mais poder servindo-se de seus domínios e da própria natureza; e do mesmo modo, incrementar o poder de seus reinos investindo de volta o poder de seu sangue. Aqueles que possuíam inteligência, força bruta ou uma combinação das duas, aprenderam como aumentar seu poder com sábio governo e campanhas cuidadosamente planejadas para combater seus vizinhos e subjugá-los.

Então a nova luta por dominação em Cerilia começou, poucos anos depois da Guerra da Sombra. Governantes pretendentes queriam seus próprios reinos, não apenas por meio da conquista de pessoas e territórios, mas também pessoalmente administrando as mortes dos reis atuais. Isso iria não apenas legitimar sua intenção ao trono, mas também consumar suas linhagens. Esses homens e mulheres sequiosos pelo poder do sangue procuravam o definitivo poder - governar Cerilia absorvendo o sangue dos deuses.

o mundo das sombras

Coincidentemente (ou talvez não), essa época marcou também a descoberta do Mundo das Sombras. Essa dimensão, região (provavelmente uma outra nós agora supomos), parece coexistir com Cerilia e ocasionalmente sobrepõe nossa terra A paisagem é assustadoramente similar a Cerilia e eventos em Cerlia são espelhados no Mundo das

Sombras. Este reino, contudo, é povoado por criaturas mortas-vivas: esqueletos e zumbis servem como camponeses trabalhadores, ghouls controlam cidades e fantasmas controlam reinos inteiros.

Como você deve saber, foram descobertos que pontos fracos existem - algo como pergaminhos oleados em janelas que permitem a luz passar, mas deixam de fora materiais sólidos. Esses pontos fracos são quase sempre lugares de morte e destruição, e eles permitem o Mundo das Sombras forçar a entrada em Cerilia. Nesses pontos fracos, mortos-vivos podem atravessar para espalhar o terror nos vivos - mas também, os vivos podem tropeçar para dentro dessa terra de terror.

Entretanto, durante a época de conquista que se seguiu à guerra contra Azrai, o Mundo das Sombras não era uma grande ameaça aqueles que conheciam seus perigos, e ninguém sabia uma maneira imediata de destruí-lo, então os governantes continuaram em suas buscas por dominação e ignoraram essa estranha descoberta.

Até hoje, o Mundo das Sombras permanece um lugar de mistério para todos, exceto os halflings que vivem espalhados por toda Cerilia. Poucas almas se puseram a estudar o reino, mas a maioria prefere não falar sobre ele. Em alguns lugares, mencionar o Mundo das Sombras é estritamente proibido.

formação do império

Poucos conquistadores que merecem menção decidiram usar mais a razão do que o fio da espada quando construíram impérios. Eles foram aqueles que tinham um pouco de vantagem em usar seus poderes divinos. Um desses foi Roele, irmão do novo deus Haelyn.

Os novos deuses fizeram um pacto de que eles não iriam se encontrar no mundo em forma física (para evitar outro cataclisma na magnitude de Deismaar). Entretanto, eles tinham total liberdade e todo instinto para dar conselhos a seu povo, pois eles sentiam fortemente sua antiga humanidade e com carinho se lembravam de suas famílias, antigos vizinhos e terras. Haelyn, como resultado, andou com Roele em sonhos e lhe prometeu ajuda na tentativa de trazer paz a Cerilia.

Então, diferente de muitos de seus contemporâneos, Roele escolheu usar seus novos poderes não para glorificar seu próprio posto, mas para forjar um império de justiça que se oporia ao tempo. Ele tinha a sorte de ter a inteligência e nobreza de seu irmão, assim como a habilidade de colocar de lado a honra pessoal quando a visão de seu império dependia disso.

Primeiro, Roele reuniu amigos que estiveram na batalha do Monte Deismaar. Com eles ao seu lado, completou a maravilhosa tarefa de unir o canto sudoeste do continente, usando seu poder divino para derrotar mela dúzia de reis menores. Meu ancestral Traederic foi um de seus tenentes - o orgulhoso arauto e porta-estandarte para os exércitos de Roele. Em pouco tempo, Roele trouxe muito do que conhecemos como as Terras Centrais e a Costa Sul de Anuire sob seu comando, e aqueles que viam seu poder reuniam-se sob sua bandeira.

Roele chamava seu reino Anuire por aqueles que haviam primeiro colonizado aquela terra. Concedendo terras àqueles que o haviam ajudado em combate, ele garantia a sua lealdade e a lealdade de seus vassalos. (Os Dosieres se tornaram Camareiros para os Roeles; nós ocupamos esse posto desde então, mesmo que a linhagem dos Roele tenha falhado). Com esse núcleo de poder atrás de si, Roele sentiu confiança o bastante para tentar colocar o restante de Cerilia sob seu comando.

Ele avançou para leste e norte, tentando dominar Rjurik e Brechtür. Seu sucesso com Rjurik foi limitado, pois os guerreiros da tundra congelada conheciam o terreno muito melhor que seus cavaleiros jamais poderiam. Ele se retirou das terras de Rjurk, mas ganhou seus líderes com palavras gentis e belos presentes.

Apesar da dificuldade inicial, Roele continuou. Ele encontrou nos comerciantes marítimos Brechts um alvo muito mais fácil que Rjurik - se um invasor simplesmente fecha o porto de um marinheiro, como o marinheiro retoma? Os Brechts eventualmente renderam-se para as forças Anuireanas, e Roele estava livre para avançar sobre os Basarji.

Apesar dos magos de Basarji serem formidáveis, aprimorados como estavam pelo poder dos deuses, os estratagemas e poderes de Roele foram o bastante para trazer os Basarji para o controle dos Anuireanos. Eles não se renderam sem lutar, mas eventualmente cederam.

Roele então virou sua atenção para o norte, para Vosgaard. O outro reino nortenho não merecia seu ódio - ele era apenas outra terra a ser adicionada ao Império Anuireano. Os Vos, entretanto, haviam se aliado a Azrai e aos humanoides, e se mostraram (aos olhos de Roele) indignos de viver.

Talvez seu ódio tenha nublado seu raciocínio, ou talvez os novos deuses Vos tenham ajudado seu povo de maneiras invisíveis.

Os anais da guerra em Vosgaard estão perdidos, mas lendas dizem que os deuses forçaram os awnsheghlien a lutar contra os anuireanos. Nós sabemos que os humanoides, cujas tribos se tornaram ainda maiores nos ermos de Voosgard, foram instrumentais para a derrota das forças Anuireanas. Traederic Dosiere morreu nessa campanha, mas seu filho mais velho, Boeran, tomou o lugar do pai ao lado de Roele.

Ainda que Roele não tenha conquistado todo do continente, ele fez um belo trabalho unindo-o. Quando Roele morreu, seus herdeiros continuaram a reinar o império, bem e sabiamente, mesmo concedendo alguma medida de independência aos vários povos dentro dele.

Descendentes de linhagens frequentemente disputavam entre eles, desafiando-se pelo direito de governar e continuar sua linhagem, mas o império permaneceu forte por quase mil anos. A linhagem de Roele manteve-se dominante

sobre as demais - até que um dia o desastre se abateu sobre o continente.

ruínas do império

A prosperidade de nosso imperador durou até quinhentos anos antes da escrita desse registro. Naquela época, Michael Roele, o único descendente da linhagem, teve a tola audácia de desafiar o Górgona. Penetrando na cidadela do Górgona, Michael desafiou perigos indescritíveis para enfrentar seu parente, o mais poderoso dos awnsheghlien. Como seria de se esperar, ele foi derrotado pelo Górgona.

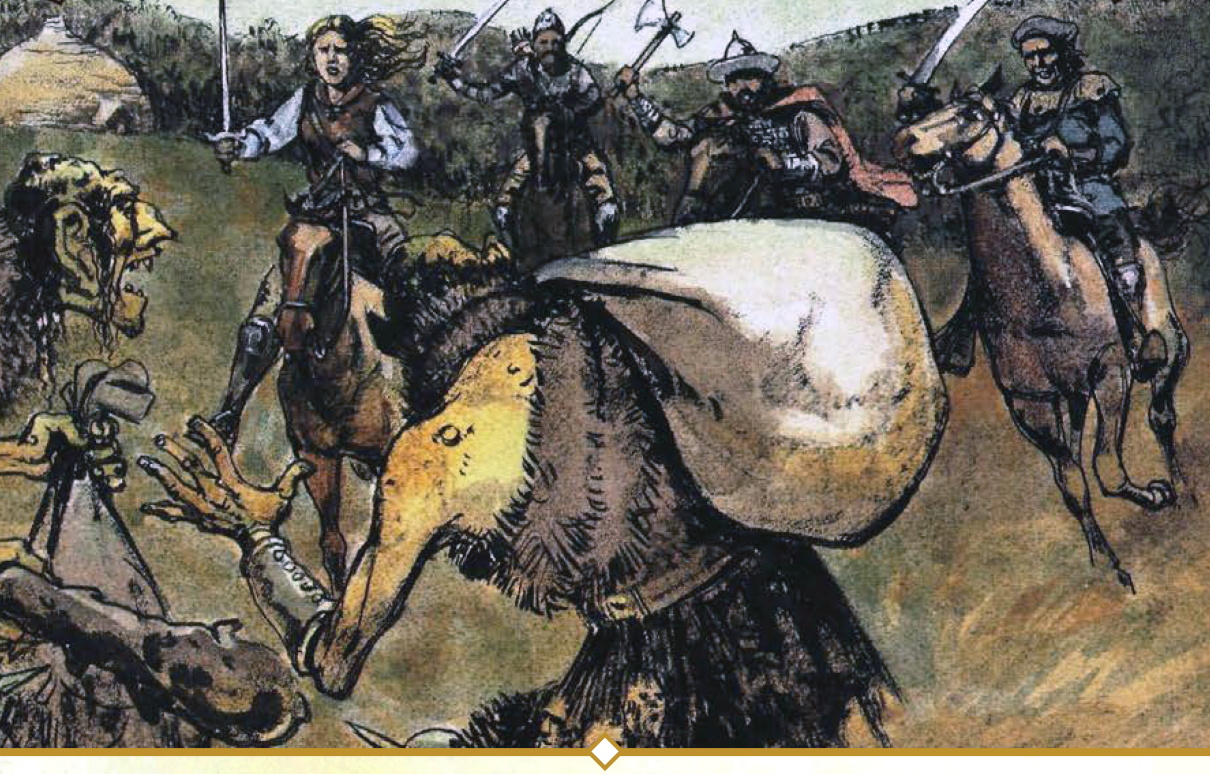
Com sua morte, o império ruiu apesar dos esforços do Camareiro [[será que existe outra tradução para chamberlainjl - meu antepassado, Aedan Dosiere. Todos que antes competiam pela coroa de Michael e pelo seu Trono de Ferro encontraram uma chance muito boa de alcançar seus sonhos. Mas ao invés de tentarem preservar o império Anuireano, os duques e senhores sedentos por poder não se preocupavam com nada além de clamarem o Trono de Ferro para si.

Contínuas guerra civis atormentaram Anuire por mais de 70 anos depois da morte de Michael. Os povos subordinados - os Rjurik, os Brecht e os orientais Khinasi - se rebelaram contra nosso caótico domínio e reclamaram seus próprios destinos. Os homens e as mulheres que governavam em Anuire desejavam apenas uma glória maior, e ignoravam as necessidades do Império na totalidade. Os regentes e reis procuravam as cabeças uns dos outros ao invés de suas mentes, e reinos ao invés de companheirismo, desejando tornarem-se cada vez mais poderosos

É claro que o caos não poderia durar para sempre. Eventualmente, as duas facções mais poderosas que combatiam - os Boeruines e os Avans - assinaram um tratado de paz, e o resto do império destruído estabeleceu-se o bastante para que se pudessem desenhar fronteiras. Foi assim que muitas linhagens e novos reinos emergiram do caos.

Hoje, muito da terra permanece inquieta e dividida. O povo anseia por paz, mas cada governante acredita que ele e apenas ele é o escolhido para trazê-la a Cerilia. Devido a isso, a terra é forçada a aguentar conflito desnecessário e continuará a fazê-lo até que um verdadeiro líder se destaque das muitas linhagens. Tudo o que a terra precisa é a mão de um líder nobre e sábio para guiá-la, e que o Império possa renascer.





CAPÍTULO II

◆ as raças de cerilia ◆

Quem foram os forjadores da história da Cerilia? Como eles eram? Um atlas não significa nada sem alguma discussão sobre os povos que fizeram destas terras seu lar.

Cerilia é um amplo e rico continente, lar de dezenas de raças, mas os seres humanos são, de longe, a raça dominante. Há cerca de 2.000 anos, os seres humanos já se espalhavam nesta terra com as suas cidades e povoados, empurrando os elfos e os vários humanoides para as costas. Porém, as outras raças ainda são numerosas e poderosas. Na verdade, nos últimos tempos, muitas terras povoadas por seres humanos, onde a força do Império minguou e falhou, retornaram a seu estado natural e selvagem.

O que se segue é uma descrição das principais raças que habitam Cerilia.

Embora apenas algumas disputem ativamente pelo controle do continente, todas são importantes, de uma forma ou de outra. Elas não são, de modo algum, as únicas raças encontradas em Cerilia. O fator comum entre todas elas, no entanto, é que linhagens divinas fluem fortemente em cada uma.

humanos

Os seres humanos de Cerilia variam muito; nada menos do que cinco culturas humanas distintas vivem aqui. (Sabemos também que várias culturas humanas habitam a grande terra de Anduria ao Sul). Povos de Cerilia estão espalhados por todo o continente, e embora haja alguma miscigenação, os Cerilianos têm feito um excelente

trabalho em manter suas respectivas heranças e modos de vida.

os anuireanos

Você sabe, é claro, que eu sou um Anuireano. Eu e meus compatriotas somos descendentes da antigos Andu, a primeira das seis tribos a pôr os pés em Cerilia. Nós mantivemos as terras a partir do Estreito Sul de Aerele até as Montanhas Grisalhas no Norte, e das águas do Miere Rhuann a oeste dos poderosos Picos de Ferro até nosso Leste. Uma vez, o Império Anuireano atravessou todo o continente. Seguindo o exemplo do Imperador Roele, os nossos antepassados dominaram as outras culturas da terra, e parecia certo que Anuire aproximaria as linhagens dispares e uniria a terra para sempre.

No entanto, a morte de Michael Roele mudou tudo isso, os Anuireanos como um todo, agora, não são nem mais, nem menos poderosos do que os outros povos de Cerilia. Ainda assim, nossas terras são amplas e fortes, as cidades são ricas em comércio e aprendizagem, e nossos exércitos são os melhores do mundo. Anuire goza de um clima temperado, onde os campos produzem colheitas abundantes, e a Cidade de Anuire (onde agora eu estou escrevendo este manuscrito) ainda é o centro da luz e da civilização neste mundo escuro. Não é à toa que o meu povo foi capaz de manter a paz em Cerilia por séculos.

A maioria dos nossos governantes são nobres intitulados. Nos dias de domínio do Império, os nobres eram uma classe de guerreiros, responsáveis por escalar exércitos de cavaleiros e soldados de infantaria a comando do Imperador. Naqueles dias, Anuire era um estado feudal e guerreiro, e com Haelyn como nosso patrono, nós quase governamos o mundo. Hoje, muitas das terras divididas de Anuire ainda são governadas por descendentes daqueles nobres guerreiros, embora o colapso da antiga ordem também tenha provocado o fim do feudalismo, a liberdade dos camponeses para escolher suas próprias casas, e a ascensão dos agricultores livres e de guildas.

Enquanto Anuire goza dos exércitos mais fortes, da mais alta cultura, e das terras mais ricas de Cerilia, é uma trágica verdade que somos um povo dividido.

Poderíamos apenas deixar de lado nossas diferenças e reconstruir o Império, que traria de volta a paz, a cultura e a prosperidade para toda Cerilia. Mas em vez disso, cada regente aspira a ser o próximo Roele. Nossa força e honra é desperdiçada numa rivalidade entre pequenos reis e nobres míopes que gastam seu tempo em disputas mesquinhas.

os brechts

Os Brechts são comerciantes marítimos que lançam seus navios através do congelado Krakennauricht no centro de Cerilia para chegar a portos estrangeiros.

Embora eles tenham mais contato com outros continentes e culturas, também estão entre os mais insulares dos povos. Eles observam como as outras pessoas vivem, mas não desaprovam necessariamente, pois os Brechts estão muito confortáveis com seu próprio modo de vida.

Os Brechts nobres foram gravemente enfraquecidos por séculos de ocupação Anuireana; hoje, os nobres detêm o poder em apenas alguns dos estados Brechts. A maioria dos líderes Brecht é Laden e denominam a si mesmos comerciantes. Seu patrono é Sera (conhecida por nós como Sarimie), a deusa da fortuna e do comércio, e por isso os Brechts moldam suas vidas em torno de seus ideais. Como resultado, a classe comerciante é o posto mais alto que se pode alcançar na sua sociedade, e muitos marinheiros dão suas vidas tentando alcançá-lo. Nada de nobreza ou conhecimento, dinheiro é a força motriz por trás da sociedade Brecht.

Os Brechts são, acima de tudo, pragmáticos. Eles geralmente não lutam uma batalha que está perdida, preferindo negociar sua saída dela. A maioria deles não vai trair um amigo devido a um lucro, mas como em qualquer sociedade, tem acontecido. Eles não são totalmente alheios às necessidades dos outros, mas tendem a ponderar os custos e benefícios de suas ações. Acho que muitos comerciantes Brechts são muito cheios de si, pois sua riqueza e posição os tornam completamente intocáveis.

As terras Brecht, que circundam a Krakennauricht, são divididas do resto do continente por montanhas. Em tempos passados, foram atacados por um exército terrestre e derrotados, mas hoje estão determinados a não deixar isso

acontecer novamente. As passagens através das montanhas são bem guardadas, e os Brechts se consideram imbatíveis no mar.

os khinasi

Os Khinasi são descendentes do povo conhecido como Basarji, e vivem ao longo do sul da costa oriental de Cerilia. Suas terras vão desde os Picos de Ferro a oeste até o Mar dos Dragões a leste, e estão limitadas ao norte pelo Coulladaraight e as florestas Rhuannadaraight. As cidades-estados ocidentais ficaram sob o controle Anuireano por várias centenas de anos, embora a maioria das terras do Leste nunca tenha sido parte do Império.

Os Khinasi, assim como os Brechts, ganham grande parte da sua vida com o comércio. Enquanto os Brechts tendem a negociar com o norte e o oeste, com os Vos e os Rjurik, os Khinasi praticam o seu comércio com os Anuireanos e com os seus antepassados através do Mar dos Dragões. Ao contrário dos Brechts, os Khinasi assimilam todos os aspectos das outras culturas que eles considerem valiosos, mantendo ainda, porém, o núcleo do seu próprio estilo de vida, que é mais seguramente Basarji na origem.

Os Basarji ficaram conhecidos como Khinasi devido a seu líder mais famoso em tempos passados. O Rei-Mago El-Arassi surgiu durante a ocupação Anuireana das terras Basarji, e com sua habilidade na manipulação da política e da mágica, forçou o Império a conceder uma medida de independência para as cidades-estado Basarji. Em agradecimento, os Basarji nomearam-se "Khinasi", ou "terras sob a proteção de El-Arassi". Embora eles mantivessem o seu nome tribal de Basarji, ficaram conhecidos como Khinasi pelo resto de Cerilia.

Os Khinasi vivem em cidades-estados espalhadas por todo o seu território. A maioria dos reinos mantém apenas uma cidade de alguma importância, enquanto as províncias periféricas fornecem gado e outros bens. O rei governa as províncias vizinhas do conforto da cidade. Em muitas terras, as pessoas são livres para viajar entre as províncias a pedidos do rei.

Governantes Khinasi geralmente são magos, pela sua cultura valorizam a educação e acreditam que o estudo da magia seja o mais nobre dos chamados. Os Khinasi respeitam graciosidade, produtividade e hospitalidade; a riqueza de um homem é medida por sua capacidade de entreter seus convidados, e não pela quantidade de ouro ou de prata que ele possa ter.

os rjurik

Ocupando as terras varridas pelo vento norte de Anuire, os Rjurik ganham a vida com a caça, a pesca e com o pastoreio nas montanhas e nos pântanos de seu território.

Os Rjurik confiam em sua auto suficiência para se verem inteiros, ainda assim mantêm um forte vínculo com o clã. Eles são nômades no verão, mas voltam para seus salões na primeira geada, onde se protegem do inverno com festas para manterem os corações aquecidos.

Grupos de caça aventuram-se no frio conforme a necessidade de repor as suas despensas. Devido à paisagem agreste e o perigo sempre presente de monstros, os Rjurik raramente viajam sozinhos. Os Rjunk são liderados por "jarls", mas os verdadeiros governantes do povo são os druidas que habitam os bosques. Eles dobram as opiniões Rjurik e conduzem os ritos que mantêm sua cultura poderosa. Os jarls procuram os druidas nos carvalhos e taigas, buscando as palavras de sabedoria para guiar seu povo. Eu sempre acreditei que nós Anuireanos temos subestimado os druidas na sociedade Rjurik, e que muitos dos nossos conflitos decorrem deste erro.

Existe pouca guerra entre os Rjurik. Por um lado, o povo Rjurik, não vê a necessidade de glorificar a si mesmo com grandes batalhas. Por outro lado, os clãs estão geralmente a uma boa distância um do outro, tornando a logística de batalha incerta. Finalmente, os Rjurk preferem o desafio um a um, quando um insulto é proferido por um arrivista que pretende tomar-se o novo jar, em vez de desperdiçar vidas preciosas em grandes conflitos. Isso não quer dizer que eles não lutem em guerras.

Quando exércitos estrangeiros invadem a tundra, os Rjurik podem mobilizar-se mais rápido do que qualquer exército em Cerilia, como nossos governantes nortenhos aprenderam muitas e muitas vezes. Como eles conhecem bem o seu território, podem viajar muito mais rápido que seus inimigos, e reforços parecem chegar a velocidades sobrenaturais.

os vos

Os Vos são de longe a mais brutal e mais incompreendida cultura dos seres humanos. Eles vivem na área de Cerlia que é conhecida por três nomes exuberantes: as Terras das Trevas, as Terras Brutais e as Terras do Sol da Meia-Noite. A região é habitada em sua maioria por humanoides e monstros. Os Vos têm uma reputação de serem quase tão cruéis quanto os humanoides que eles caçam.

Apesar dessas afirmações serem verdadeiras sobre os Vos, a maioria das pessoas não leva em conta um detalhe importante: os Vos vivem na parte mais dura de Cerilia, cercados por criaturas desumanas. Embora eles já tenham adorado os deuses da Lua e da Magia, encontraram muito pouco consolo em seus ensinamentos. É compreensível, então, que eles tenham se voltado para divindades mais adaptadas as suas terras - deuses do frio e da fúria. Os governantes Vos são sacerdotes da vil Kriesha (a Dama de Gelo), e Belenik (Príncipe do Terror). Esses sacerdotes ganham reputação encorajando guerras contínuas uns sobre os outros e àqueles em tomo deles. Quem não é sacerdote raramente alcança poder em Vosgaard, pois um dos poucos motivos que unem os líderes Vos é lutar contra qualquer líder cujas visões não venham dos deuses.

Tomados individualmente, os Vos são realmente pessoas decentes. Embora eles não acreditem em misericórdia, compreendem a compaixão. Enquanto estiverem numa batalha selvagem, carregam um firme código de honra, caçam seus inimigos impiedosamente e valorizam seus verdadeiros amigos.

elfos

Os elfos de Cerilia chamam a si mesmos de Sidhelien (SHEE-lin). Eles são um povo belo mas perigoso, e os humanos são aconselhados a ficarem longe das florestas élficas. Os Sidhelien são tão civilizados que sua música pode trazer lágrimas aos olhos do ser mais grosseiro, porém um núcleo de selvageria permeia seu ser. Por conviverem com os humanoides brutais durante milhares de anos, os elfos tiveram que aprender a lidar arduamente com os seus adversários. Além disso, tudo o que construíram ao longo de sua história milenar está desabando à sua volta desde a chegada dos humanos, em um curto período de tempo (cerca de duas gerações élficas).

Eles nutrem um ódio profundo em sua psique coletiva por aqueles que já foram expulsos. Isso se estende a seres humanos, humanoides e a quem se colocar no caminho do domínio élfico.

Há elfos que têm uma visão mais racional de toda a situação, e veem os seres humanos como um catalisador na evolução élfica. Esses elfos olham para os humanos de maneira a melhorar os reinos élficos e ensinar aos demais as realidades da vida moderna em Cerilia.

A Corte Élfica foi fragmentada a partir de um único grande reino em muitos pequenos, assim como o nosso império foi despedaçado. Cada assentamento élfico agora tem sua própria versão da Corte Élfica, mas nenhuma se iguala às glórias da original. Eu acredito que os elfos têm a esperança de reunir suas terras para um dia reviverem a beleza e a graça do passado. Governantes Elfos variam de corte para corte, dependendo dos valores dos elfos daquela nação. Os elfos de Tuarhievel favorecem guerreiros, enquanto os do Sielwode preferem magos como seus líderes. Realmente, cada Corte prefere seu tipo de líder sobre todos os outros, mas se os elfos quiserem mesmo se reconciliarem, devem primeiro aprender a mesclar os seus valores e gostos

anões

Os Anões de Cerilia são um povo forte e duradouro, que desfrutam de uma vida árdua e um trabalho duro. Eles são preenchidos com um irreprimível armazenamento de bom ânimo e música. Embora os anões voluntariamente assumam a responsabilidade de manter os orogs sob controle nas profundezas das montanhas, eles preferem levar uma vida de construção e afazeres, e não guerreando.

Os reinos anões são organizados em torno do clã, e a lealdade dos membros do clã é para com seu clã primeiramente e com sua raça em sequência. Os líderes do clã, por sua vez, primeiro servem ao seu povo, e juram lealdade ao rei anão. O rei anão deve, portanto, ser

um negociador hábil e um político astuto para manter o seu povo.

Anões aprendem as artes da guerra em tenra idade, como parte de seu dever "autoproclamado" de conter os orogs nas cavernas abaixo das montanhas. Os orogs têm, estranhamente, crescido cada vez mais fortes em seus anos de confinamento e os anões tiveram de tornar-se muito melhores na guerra para controlar essa ameaça. Esta é parte da razão de eles não preferirem lidar com pessoas de fora - visitantes distraem as sentinelas.

Os anões de Cerilia são hábeis lutadores, e na mesma medida, excelentes mineradores. Cada clã anão é especializado na extração de um determinado material, de modo que um clã pode procurar pedras preciosas e outros podem especializar-se em minérios específicos. Em um reino, os clãs tendem a complementar reciprocamente, de modo que nenhum clã torne-se inútil.

halflings

Os halflings parecem ser inofensivos, gente de boa índole, mas eu suspeito que eles abriguem segredos obscuros. A maioria das pessoas do meu convívio pressupõe que o nome halfling refere-se a sua estatura, mas tive o privilégio de aprender que o nome foi conferido a eles há séculos. Halflings são uma espécie de criatura que pode perambular livremente entre o nosso mundo e o Mundo das Sombras. Os halflings afirmam que em um ponto crítico da sua história, eles fugiram de suas casas no mundo das trevas e vieram inteiramente para o nosso mundo de luz, escapando assim de algum horror inominável. Desde então, eles mantêm um poder e percepções incomuns que os demais seres não compreendem.

Os halflings de Cerilia não possuem uma cultura própria. Em vez disso, eles têm adotado culturas mais próximas, humanas ou élficas. Não é incomum ver halflings andando pelas ruas de Anuire, imitando a vida dos seres humanos em torno deles, ou os flagrar cortejando em Tuarhievel.

monstros

Criaturas de pesadelos e lendas cruzam o Cerilia - bestas que rasgam, dilaceram e destroem. Os povos de Cerilia são atormentados por uma cultura bem organizada de humanoides que, se estivessem dispostos a deixar de lado suas diferenças, teriam a chance de crescerem poderosos.

humanoides

Goblins, gnolls, orogs e outras criaturas vivem em Cerilia há milhares de anos. Os goblins são os humanoides mais dominantes, controlam vastas extensões de terras Anuire, Rjurik e Vosgaard. Eles são bem organizados e cruéis, e conduzem suas invasões com assustadora regularidade. Embora sejam covardes quando confrontados individualmente, os goblins constituem uma ameaça grave quando se unem.

Eles são bastante inteligentes, e até mesmo mantêm os tratados, a menos que lhes agrade violar os termos. Eles tendem a imitar as culturas mais próximas com uma interpretação retorcida, de modo que os goblins Anuireanos são conhecidos por terem alguma honra, enquanto goblins Vos são muito mais selvagens do que seus parentes distantes.

Gnolls também mantêm uma sólida presença em Cerilia. Eles geralmente vivem como um bando de nômades, embora existam algumas poucas regiões gnolls. Ao contrário dos goblins, gnolls solitários apresentam certo perigo. Eles são lutadores ferozes que raramente escutam a razão; este é o reflexo do seu estilo de vida, o que é pouco acima do nível animal. Eles podem ser subornados com bugigangas e comida, mas não mantêm a palavra por muito tempo.

Há rumores de que os orogs sob as montanhas estejam se agrupando para a guerra novamente, mas desde que os anões protegem ferozmente os túneis dos orogs, a verdade destes contos não é comprovada.

os awnsheghlien

As criaturas mais perigosas de Cerilia são os awnsheghlien - aquelas criaturas que absorveram a essência do mal de Azrai. À semelhança de outros seres de sangue, eles podem ganhar

força controlando domínios e usurpando a linhagem. Eles são, portanto, os mais poderosos antagonistas, pois estão continuamente alimentando-se de infelizes reis e tolos descendentes.

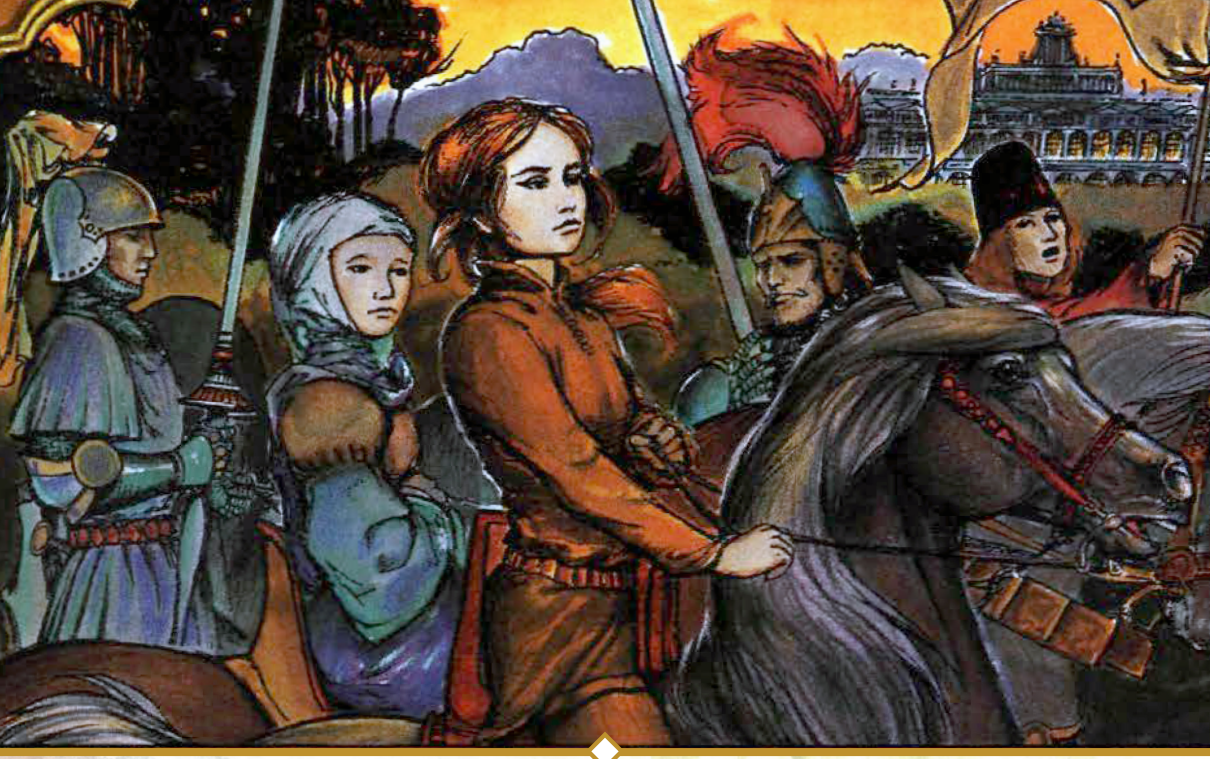
Um awnshegh é qualquer criatura impregnada com o sangue de Azrai que retém essência divina dentro de si em vez de devolvê-la de volta à terra. Este processo é tão poderoso que o corpo se deforma ao mesmo tempo em que adquire mais poder. Ao que parece, as distorções resultantes desse processo geralmente refletem algum aspecto interior da mente da criatura.

Alguns awnsheghlien criaram servos que refletem os nomes de seu mestre. A Hidra, por exemplo, tem gerado dezenas de criaturas de várias cabeças, enquanto o Górgona permite que suas crias corram desenfreadas para aterrorizar Cerilia ocidental. Aqueles que irão lutar contra o awnsheghlien devem ser advertidos de que matar "uma" hidra, não é como matar "a" Hidra.

No decurso de minha vida, eu encontrei três awnsheghlien. Uma delas era um andarilho sem nome - um horror de garras cortantes e sede de sangue. Esse, meus companheiros e eu matamos. A segunda foi um Dragão Marinho, que afundou um navio no qual eu viajava. Porventura, meu modesto comando das artes místicas me permitiu preservar minha própria vida.

O último awnshegh que encontrei foi o Górgona. Embora tenha sido há mais de quarenta anos, eu me lembro daquele encontro como se fosse o pesadelo de ontem à noite. Eu tinha sido enviado para Kal-Saitharak (Cidadela Górgona dentro de seu domínio) como parte de uma missão diplomática para debater com Górgona a possível rota de comércio através das passagens Mur-Klad. Eu achei o Górgona extremamente inteligente e em bom orador, mas eu estava consciente de uma aura controlada de paciência maligna e ódio em torno dele. Ele insistia em ser chamado de Príncipe Raesene. Infelizmente, um dos meus companheiros o ofendeu com uma má escolha de palavras e o Górgona o matou com seu olhar. A missão terminou em fracasso, apesar de nossas vidas terem sido poupadas.





CAPÍTULO III

◆ atlas de cerilia ◆

Agora que eu o deixei familiarizado com as pessoas e forças que moldaram o mapa de Cerilia, é o momento para iniciar o atlas propriamente dito. Enquanto inicio minha tarefa, porém, percebo que o passo de participante para cronista já abriu meus olhos, quando minha intenção era abrir os seus.

Ao fixar meus pensamentos e anotações, eu redescobri uma verdade básica que eu tinha quase esquecido nos meus anos de serviço ao Trono de Ferro: Cerilia é uma terra perturbada

Ela é um retalho caótico de nações, culturas, religiões e tradições. Guerras e disputas são todas muito comuns; mesmo terras pacíficas devem defender suas fronteiras com atenção contra vizinhos expansionistas e tramas dos awnsheghlien. Não poderá haver paz até que as linhagens de sangue se unam e cessem seu eterno conflito.

Apesar da história de Cerilia ser trágica, possui momentos gloriosos. Reinos fortes e cidades ricas pontuam o cenário do Mar das Tempestades até as águas douradas do Mar do Dragão. Seria o trabalho de uma vida inteira criar uma lista exaustiva dos reinos divididos de Cerilia, suas cidades e vilas, e todas as florestas escuras ou ruínas cobertas de trepadeiras (e tal trabalho estaria tragicamente desatualizado no evento do falecimento do cronista). Este atlas, então, irá providenciar pequenos rascunhos de tantas regiões quanto o destino nos permitir.

No Observatório Real de Anuire, cartógrafos tradicionalmente dividem Cerilia em cinco regiões: Anuire, Rjurik, Brechtür, Khinasi e Vosgaard. Cada região é nomeada conforme

o principal grupo de humanos que se fixou primeiro lá. Claro que, com o tempo, as fronteiras de reinos mudam e falham. Em muitos lugares, as terras tornaram-se selvagens ou foram reivindicadas por um awnshegh. Apesar disso, estas cincos regiões são divisões lógicas para discutir as terras e locais de Cerilia.

anuire

O canto sudoeste de Cerilia é a casa do antigo Império Anuireano. Esta é a minha casa, a terra dos meus ancestrais por quase 2000 anos. Anuire é uma terra clara e verdejante, com vales de rios largos e férteis, terras altas e colinas arredondadas, e o clima mais favorável de Cerilia. Estas terras lindas são a casa de dúzias de baronatos, ducados e cidades livres rivais. As fronteiras do velho Império estão em sua maioria abandonadas nestes dias escuros; goblinoides e bandidos prosperam na ausência do Império.

O antigo Império foi constituído por doze Ducados de Anuire mais as terras conquistadas pelos Roeles na época. Atualmente, onze dos doze reinos ainda existem (além dos reinos Anuireanos mais jovens): Boeruine, Mhoried, Diemed, Avanil, Alamie, Aerenwe, Elinie, Talinie, Taeghas, Osoerde e Cariele. As terras controladas por Ghoere estavam também entre os Doze, mas este nome é uma novidade.

mar das tempestades

O mar ao oeste de Cerilia é conhecido como Miere Rhuann, ou o Mar de Tempestades. Ele é uma cinzenta e traiçoeira massa d'água com neblinas densas, mares pesados e ventanias frequentes. Muito da costa Ceriliana é montanhosa e, por isso, desprovida de refúgio ou abrigos, então portos são poucos e muito espaçados. A maioria dos navegadores o faz longe do litoral para evitar os costões rochosos de Boeruine e Talinie. Marinheiros contam histórias de poderosos gigantes da tempestade vivendo em grutas submarinas nas águas costeiras.

Na altura do Império, o poder de Anuire se estendia através do Mar de Tempestades para muitas terras estranhas e costas distantes. Alguns mercadores Anuireanos ainda visitam estes portos longínquos, mas os reitores Anuireanos que governavam estas terras há muito se foram.

estreitos de aerele

Unindo o Mar de Tempestades para as águas abertas de Suidemiere, ou o Grande Mar do Sul, os Estreitos de Aerele estão entre as massas d'água mais frequentemente utilizadas no mundo. Ela pode ser uma passagem bem perigosa, pois os ventos e correntes são afuniladas entre Cerilia e a costa norte de Aduria. No entanto, muitos mercadores Anuireanos e Khinasi fazem esta viagem cotidianamente.

A partir das costas sulinas de Taeghas, o Dragão Marinho é visto de tempos em tempos. O awnshegh parece hibernar frequentemente num sono profundo e sem perturbações, pois passa meses sem ser visto. Mas quando está acordado, ele se ergue para demandar tributo das embarcações que por ali passam. Há rumores que o covil do Dragão Marinho é uma gruta cheia de tesouros escondida nos penhascos marítimos da ilha de Baerghos.

as montanhas coroa de pedra

Rígidas e proibitivas, a poderosa Coroa de Pedras na região norte de Anuire cobre a área dos Cinco Picos ao oeste até o grande muro da Coroa do Górgona ao leste. Vales profundos e escondidos e colinas escarpadas, juntamente com densas florestas antigas que envolvem os picos áridos previnem uma travessia tranquila das montanhas.

Grandes porções da Coroa de Pedra são reivindicadas pelo rei-goblin de Markazor ou pelo Conde de Cariele. Na verdade, as tribos e salteadores dispersos que infestam estas montanhas devem lealdade a nenhum rei.

Gigantes de pedra e da montanha são conhecidos habitantes dos picos mais altos, mas os monstruosos fhoimorien são reconhecidamente mais comuns e perigosos aqui.

montanhas da névoa marítima

O canto sudoeste de Anuire, a Coroa de Pedra dá espaço para montanhas mais antigas e erodidas, cobertas inteiramente por florestas densas. As névoas marítimas são assim nomeadas a partir das grandes neblinas e nuvens chuvosas que continuamente envolvem os seus cumes.



Essas montanhas são mais próximas das terras interiores de Anuire e muito mais populosas que a Coroa de Pedra. Muitos lenhadores e mineradores vivem nos vales verdejantes e bosques das Névoas Marítimas, mas trolls agressivos também habitam as partes mais selvagens destas terras.

o rio maesil

O maior rio do oeste de Cerilia é o Maesil, que significa "árvore velha" em Anuireano Antigo. É o coração do velho Império; seu poderoso curso d'água passa sinuosamente por sete dos Doze Ducados que compõem Anuire. O Maesil nasce com as neves derretidas nas Coroas de Pedra e nos Picos de Ferro, e no momento que ele passa Mhoried, tem meia milha de largura. Centenas de cidades se alinham há sua margem; a grande cidade de Anuire se assentou em sua boca.

Mesmo nesses dias escuros, o Maesil carrega a maior parte do comércio de cinco reinos. Ribeirinhos navegam suas águas quase constantemente, vendendo passagem e espaço para carga nos seus barcos coloridos. É dito que existem ribeirinhos que nunca puseram os pés na terra, mas este é apenas um conto de bardos.

o sielwode

Esta escura, aninhada floresta no leste de Anuire é evitada pelo povo de Anuire e da próxima Brechtür. Não é lugar para humanos. No coração da floresta reside o reino élfico de Siellaghriod, onde a Rainha Esmeralda Isaelie governa a corte feérica sob as estrelas. Alguns viajantes encontraram a corte da Rainha Esmeralda e retornaram para contar a história, mas a maioria dos humanos veem a floresta cheia de ameaças e impossivelmente densa e emaranhada. Caso um viajante persista em tentar encontrar um caminho através da floresta, é mais provável que os elfos garantam que o intruso não irá perturbá-los novamente. Eu anseio por visitar este reino, mas tenho noção de que a viagem iria culminar com a minha morte.

o erebannien

AIgumas pessoas consideram esta parte a mais bela de Anuire. O Erebannien é o nome de fileiras de colinas costeiras, florestas e vales estreitos as margens dos Estreitos de Aerele. Os bosques são quentes, verdejantes e dourados sob a luz do sol; vales escondidos, cobertos de árvores, contêm riachos límpidos e pequenas cachoeiras. Dizem que uma vez que uma pessoa ande no Erebannien no outono, deixa uma parte de seu coração lá para sempre.

o aelvinnwode

No velho idioma Rjurik, Aelvinnwode significa simplesmente "madeira élfica". Há tempos, esta vasta floresta nortenha foi a casa de dúzias de reinos élficos brilhantes onde nenhum homem jamais pisou. As primeiras tribos humanas que vieram a Cerilia aproximadamente 2000 anos atrás invadiram a floresta, conduzindo os elfos para fora da casa de seus ancestrais. Agora, grandes trechos desta floresta foram derrubados por gerações de lenhadores e fazendeiros.

O único reino élfico que sobreviveu aqui é o poderoso reino de Tuarhievel. Enquanto outros reinos élficos lutaram contra os humanos invasores ou fugiram de suas terras, os elfos de Tuarhievel engoliram seu orgulho e abriram suas terras para o comércio humano. Outras nações élficas desprezaram a capitulação de Tuarhievel, mas isto permitiu que o reino permanecesse inteiro e seguro enquanto outros caíram arruinados.

Tuarhievel é governado por um príncipe orgulhoso, Fhileraene, um jovem elfo que recentemente subiu ao trono. Há rumores de que Fhileraene favorece os círculos que desejam fechar as fronteiras de Tuarhievel para os humanos novamente.

a cidade de anuire

A maior cidade em toda Cerilia é Anuire, a capital do antigo Império e o centro das terras modernas Anuireanas. Esta é a minha casa, e enquanto eu escrevo este manuscrito, olho sobre a cidade da janela de minha torre.

Enquanto o Trono de Ferro está vazio, os governantes dos destroços do Império manobram e esquematizam sua ascensão na cidade, normalmente causando mais danos que benefícios a esta metrópole. Mas a Cidade de Anuire é ainda um grande centro de comércio

e diplomacia, mesmo não sendo mais o centro do mundo.

A cidade se espalha por ambos os lados da foz do rio Maesil, que tem mais de uma milha de largura aqui. Uma grande muralha protege o porto de Maesil e dúzias de ilhas vizinhas divididas por canais e estreitos. Um grande pico rochoso próximo ao centro da baía serve como base para o Palácio Imperial e para a minha torre.

Muitas das universidades e burocracias imperiais ainda sobrevivem na Cidade de Anuire. Esta cidade é o centro cultural das terras de Anuire, e muitos grandes templos e escolas importantes desenvolvem-se aqui. O Colégio Real de Arcanisnmo localizado na cidade, é o único grupo organizado de magos em todas as terras Anuireanas

A Cidade de Anuire é localizada no principado de Avanil. Avanil era conhecida como a Província Imperial nos dias do Império, mas com o fim da linhagem de Roele, ficou sob controle da família Avan. Darien Avan é o Príncipe de Avanil, e apesar de não governar a cidade de Anuire, é ele quem tem mais influência dentro de seus muros. Avan tem aspiração de sentar no Trono de Ferro; sua campanha de reunificação trouxe Taeghas e Brosengae sob seu estandarte.

boeruine

O maior e mais poderoso estado sucessor do Império antigo é o Arquiducado de Boeruine. Estas vastas terras de florestas densas e montanhas ficam localizadas entre as Névoas Marítimas e o Miere Rhuann na costa ocidental de Anuire. O arquiduque Aeric Boeruine governa a terra a partir de sua fortaleza de Grade Marítima, que tem uma visão superior das águas cinzentas do Mar das Tempestades. Aeric reivindica descendência da linhagem de Roele e se apresenta como o herdeiro do Trono de Ferro; eu considero a sua reivindicação como uma justificativa frágil e disfarçada para a subjugação de seus vizinhos.

mhoried

Outro dos antigos Doze Ducados do Império é Mhoried, um reino de terras altas e brejos localizado aos pés da Coroa de Pedra. Mhoried é uma terra selvagem e vazia, cujos governantes evitam os emaranhados de alianças e intrigas que absorvem seus vizinhos. Por muitos anos, o Mhor e seu exército, os Guardiões, têm sido a primeira defesa das terras interiores contra invasões do norte.

O povo disperso de Mhoried é composto por pastores e pessoas livres que cuidam de si. Eles são mais duros e teimosos que a maioria do povo das terras interiores. A fortaleza de Mhor Bevaldruor (que significa "escudo refúgio" em Anuireano Antigo) serve como castelo e capital.

ghoere

Ao sul de Mhoried fica localizado o poderoso Baronato de Ghoere. Ghoere tem sido chave na política dos estados sucessores desde a morte do último Roele.

Durante os últimos 20 anos, o reino foi governado por Gavin Tael, Barão de Ghoere, um homem ambicioso que não mantém em segredo seu desejo de expansão. Ele duplicou o exército do reino e embarcou numa campanha de ameaças e manipulação contra as terras vizinhas.

Tael é aconselhado pelo misterioso Mago da Espada, um mago de grande poder. Eu gostaria de saber mais sobre esse mago enigmático e sua influência sobre o barão, mas minhas solicitações para uma reunião foram ignoradas.

roesone

Oitenta anos atrás, um homem notável de nome Daen Roesone reuniu os bandidos e salteadores das terras sulinas vazias a leste do Mar Aranha e forjou um reino jovem e impertinente. Roesone, conhecido como o Barão Negro, desafiou o poder combinado dos reinos de Diemed e Aerenwe por mais de quatro décadas antes de perecer nas mãos de seus filhos ambiciosos. Uma pequena, porém violenta luta por poder se deu, eventualmente deixando seu filho mais jovem no controle.

Hoje, Marlae Roesone, a tataraneta do velho Daen, é a baronesa de Roesone. Domínios vizinhos reconhecem de má vontade o Baronato Negro de Roesone como um poder legítimo. (Eu atento os leitores a não confundirem o Baronato Negro de Roesone com o Príncipe Negro de Raesene!)



a coroa do górgona

Ao norte e leste de Mhoried, as Montanhas Coroa de Pedra colidem com as Colinas Encanecidas em nós retorcidos de picos resolutos e desfiladeiros intransitáveis. Esta terra despedaçada é a Coroa do Górgona, o trono de poder do Górgona. Torres negras vigiam as passagens estreitas que levam às terras de seu regente, e as montanhas são infestadas com arsenais secretos e forjas de seus exércitos.

O centro do reino do Górgona é a grande fortaleza de Kal-Saitharak; em terras Anuireanas, é chamado de Sentinela.

Quinhentos anos atrás, o Górgona assassinou Michael Roele. Os exércitos do Górgona conquistaram Markazor, o reino goblin, logo depois. E duzentos anos atrás, o Górgona liberou seus exércitos contra a terra Brecht de Kiergard e arrasaram-na completamente.

Os emissários e espiões do Górgona permeiam as terras Anuireanas. Dizem que nenhum homem jamais viu o rosto do Górgona e sobreviveu, mas eu sei que isto não é verdade. Desde que encontrei com ele, acredito na lenda que o Górgona é ninguém menos que Raesene o Príncipe Negro, que uma vez guiou os antigos Anuireanos contra os elfos, e foi seduzido por promessas do sombrio Azrai.

o templo imperial de haelyn

O mais poderoso e influente templo das terras Anuireanas é o Templo Imperial de Haelyn o Rei-Guerreiro. Haelyn era o mais nobre e mais forte dos novos deuses que ascenderam da destruição do Monte Deismaar; desde aquele dia ele é o patrono e protetor de Anuire. O centro de sua fé é o Templo Dourado na Cidade de Anuire.

Nos anos de disputa que seguiram a morte de Michael Roele, os fiéis do templo se dividiram devido aos vários patriarcas que tomaram o lado de diferentes nobres. Agora, pelo menos uma dúzia de seitas dessa fé está dispersa através das terras, assim como templos poderosos devotados a Cuiraecen, Avanalae e Nesirie.

Em anos recentes, as rivalidades entre os templos irromperam em conflitos armados, arrastando muitos reinos em ferozes guerras religiosas.

brechtür

O norte de Cerilia é dividido por uma enseada massiva do Mar Thaelasiano que separa os picos escarpados da Cordilheira da Lança de Marcha das Montanhas cobertas de neve de Drachenaur na região oriental de Cerilia. Este grande golfo é chamado de Krakennauricht, que é Alto-Brecht para "braço do Leviatã", e se refere, é claro, ao awnshegh que habita suas águas. O Braço do Leviatã se estende às costas de Kiergard e Massenmarch na região central de Cerilia.

As costas rochosas e fiordes estreitos de Krakennauricht são a casa dos Brechts, um povo marinheiro que se mantém com as práticas da navegação, da caça às baleias e do comércio nestas águas congelantes do norte. Por muitos séculos, enquanto o Império estava no auge de seu poder, os estados Brecht eram governados por vice-reis Anuireanos. Quando o Górgona matou o último dos Roeles, a influência Anuireana nesta região rapidamente se esvaiu, e as antigas linhagens Brecht ressurgiram para estabelecer independência.

O clima em Brechtür não é tão ameno e as terras não são tão ricas e prósperas como em Anuire. Consequentemente, as nações Brecht e as cidades estado são menores que as forças no sul. Goblins, bandoleiros, e orogs podem ser apenas um incômodo em Anuire, mas eles são uma ameaça terrível para os Brechts. Mesmo em terras "civilizadas" como Müden ou Grevesmühl, as regiões entre as cidades são mais selvagens e perigosas do que qualquer lugar em Anuire.

O mar é vital para as cidades-estado de Krakennauricht. Sem os lucrativos negócios do mar, como pesca, navegação, caça às baleias e comércio, estas terras iriam rapidamente morrer à míngua. Invernos são severos na região norte de Brechtür; a foz de Krakennauricht congela completamente, e o clima miserável leva mesmo os mais arrojados capitães a ancorar e aguardar a primavera. No verão, navios Brecht se aventuram até portos Anuireanos do Miere Rhuann e tão longe quanto os Estreitos de Aerele, e alguns ousam o Braço do Leviatã para chegar a portos orientais misteriosos nas Ilhas Dracônicas.m Anuireano Antigo) serve como castelo e capital.

as cordilheiras da lança da marcha

As costas ocidentais de Krakennauricht são guardadas por ermas montanhas nevadas e geleiras chamadas de Cordilheiras da Lança de Marcha. Estas são as montanhas mais altas de Cerilia, com alguns picos chegando além dos 6000 metros. No lado norte da cordilheira, alguns vales e passagens ficam sob a neve durante todo o ano. As Montanhas das Colinas Encanecidas em Dauren e a Coroa do Górgona são, na verdade, extensões das Cordilheiras Lança de Marcha.

As encostas orientais da Lança de Marcha são residência para muitas cidades-estado Brecht e Rjurik. Entre elas Hjolvar, Kvigmar, Danigau, Wierech e Dauren. As encostas ocidentais são vastidões sob domínio dos goblins de Urga-Zai. Próximas ao centro da cordilheira ficam as águas escuras de Fhallaghlach (o Lago das Estrelas). Os salões anões de Khurin-Azur ficam próximos deste antigo lago.

as montanhas drachenaur

As Montanhas Drachenaur são uma barreira de picos cobertos de neblina, desfiladeiros profundos e florestas sombrias. Gigantes, trolls e tribos ferozes de orogs infestam a região do norte em Drachenward até o sul em Berhagen. Nas encostas orientais, as montanhas eventualmente dão lugar para as florestas de Alta Vosgaard. Os Drachenaurs são nomeados de acordo com os dragões (ou drachen, em Brecht) lendários que habitam a cordilheira.

Por alguma razão desconhecida, as grandes serpentes raramente se aventuram para as regiões mais centrais de Cerilia; os picos montanhosos e os desfiladeiros cheios de neblina desta região representam o habitat mais ocidental destas terríveis criaturas. É sabido que pelo menos seis dragões vivem nessas montanhas.

montanhas da vigília silenciosa

Próximo a Berhagen, o Drachenaurs se dobra ao sul e oeste, para se tornar as Montanhas da Vigília Silenciosa. Esta cordilheira mais baixa, menos acidentada, é coberta densamente por florestas em toda a sua extensão; somente alguns poucos picos mais altos ficam acima das

linhas de florestas. As montanhas são estranhamente paradas e silenciosas - tudo o que um viajante ouve é a fraca ressonância dos rios, riachos e cascatas que percorrem o cenário.

Apesar de ser uma região relativamente baixa e transitável, poucos viajantes aventuram-se pelas trilhas da Vigília Silenciosa, pois a Banshegh assombra a região. Por sorte, ela é uma criatura reclusiva e seus servos e espiões são poucos. A Banshegh ignora a maior parte dos caçadores e comerciantes imprudentes que arriscam-se nas montanhas, mas todo ano, alguns desafortunados nunca mais são vistos novamente.

o goulladaraight

Esta poderosa floresta uma vez já se estendeu sem falhas de Miere Rhuann até o Mar dos Dragões, mas com a incursão dos homens e as grandes guerras no passado de Cerilia, a floresta retrocedeu. O Coulladaraight é ainda uma das maiores florestas de Cerilia, estendendo-se por quase 600 milhas ao longo das encostas sulinas de Krakennauricht. Muitos reinos estão espalhados na extensão deste manto verdejante.

O nome Coulladaraight é, em língua élfica, "núcleo da sombra"; os humanos locais frequentemente chamam esta região de Velho Coração da Sombra. O Coulladaraight é inconcebivelmente antigo, e vastas regiões de floresta estão completamente intocadas, especialmente próximo ao reino élfico de Coullabhie. Há comentários recorrentes de viajantes sobre a noção de espera ou vigilância nos caminhos mais internos da floresta, como se mesmo as árvores estivessem ressentidas com a presença humana.

Próximo ao centro de Coulladaraight fica localizada a Coullabhie, uma reclusiva corte élfica que se esquiva do contato com seus vizinhos. Os elfos de Coullabhie estão em contenda com os Brechts das regiões próximas como Rohrmarch e Rheulgard por centenas de anos, numa tentativa de prevenir ulteriores colonizações humanas das florestas.

floresta thuringode

Entre Massenmarch e Kiergard está localizada a Floresta de Thuringode, o matagal mais emaranhado e escuro da região central de Celia. Ela tem uma reputação maligna; muitos bandoleiros e gnolls espreitam nos seus labirintos. Thuringode é a casa do Javali de Thuringode, um awnshegh estúpido, mas feroz que, segundo dizem, tem o tamanho de três cavalos de carga, presas do tamanho de sabres e pelos como ferro enferrujado. O Rei Whilhelm de Rohrmarch liderou uma caçada ao Javali seis anos atrás; a fera o encontrou primeiro.

a zweilunds

A Zweilunds (duas terras) é um arquipélago que se projeta da costa de Grevesmühl até a Krakennauricht oriental. É assim chamado devido a uma formação enganosa em Anzlau, a última ilha no arquipélago.

Navegantes que passam por esta região frequentemente se confundem por um ponto de referência similar em Uelzau, a próxima ilha. Propriedades livres e covis de piratas estão dispersos no decorrer das 160 quilômetros de extensão do arquipélago.

o krakenstaur

Este pico rochoso ergue-se das águas de Krakennauricht. Não há locais para aproximação segura em seu perímetro, e as águas próximas estão infestadas de turbilhões e correntes imprevisíveis. Marinheiros Brecht evitam este aguilhão, acreditando ser a casa do Leviatã, mas ninguém avistou a criatura próxima desta ilha.

berhagen

O Baronato de Berhagen fica entre Müden e Rzhlev, envolto nas Montanhas Drachenaur. O baronato é uma região de fronteira escassamente populada, vigiada por passagens que ficam fechadas devido ao mal tempo durante seis meses do ano. Quase todos os Berhageners vivem na costa da Baía de Gelo Negro; nas regiões mais internas vivem apenas alguns mateiros, caçadores e pastores mais distantes.

As esplêndidas florestas de Berhagen fornecem a maior parte da madeira para os estaleiros de Müden. Os pelos de Berhagen são comercializados através de Cerilia.

O barão é Ludwig von Schaeffen, um príncipe-guerreiro que precisa entrar em conflito continuamente para manter as fronteiras de Berhagen estáveis. Os reinos Vos de Rzhlev



e Molochev tem tentado ganhar porções de Berhagen por mais de um século.

as tocas

Halflings são criaturas raras em Cerilia; este pequeno território é o único estado halfling reconhecido no continente inteiro. (Halflings estão espalhados em outras partes de Brechtür e Anuire, mas eles estão satisfeitos em jurar lealdade aos governantes humanos locais). As Tocas mantém boas relações e é aliada com seus vizinhos Rheulgard, Coullabhie e Sendoure.

As Tocas são governadas por um alto conselho, liderado por um orador. O orador atual é Edvara Garrelban, uma sábia aventureira aposentada. Ela possui o voto de minerva caso o alto conselho se encontre em um impasse.

As Tocas mantém uma milícia de arqueiros e uma força permanente de soldados para lidar com incursões no território halfling. As cidades e vilas das Tocas são muito defensivas, já que a maioria dos prédios são unidos uns aos outros por passagens subterrâneas.

daikhar zhigun

Escondidas no alto e denso vale das Montanhas Drachenaur estão as cidades anãs de Daikhar Zhigun - As Fortalezas Gêmeas. Os anões Zhigun têm resistido bravamente em batalhas contra dragões e orogs de Drachenaurs, e eles acreditam estar preparados para guerrear a qualquer momento. Fortificações poderosas e patrulhas fortemente armadas e agressivas guardam o Tarik-Khur, ou Vale dos Anões. Todos os viajantes são parados e revistados nas fronteiras antes de serem escoltados para as Fortalezas Gêmeas sob pesada vigilância.

Os anões de Zhigun envolvem-se muito pouco com comércio, mas ocasionalmente contratam companhias de mercenários portadores de machados e protegidos por armaduras de placas. Estas unidades de elite estão entre as mais difíceis infantarias pesadas de Cerilia.

danigau

Erik Danig, Conde de Danigau e o herdeiro da linhagem Danig, governa esta terra costeira ocidental. Ele tem a reputação de ser um mago de habilidade incomparável; foram os seus talentos arcanos que preservaram Danigau dos ataques de goblins Urga-Zai (seus vizinhos a oeste). Os Danigers são um povo pragmático que respeita as leis dracônicas de seu senhor. Sem as disciplinas marciais praticadas pelo conde, a terra de Danigau deixaria de existir. A linhagem Danig é uma das mais antigas entre os Brecht. Ela é tão antiga quanto Wulf Danig, um herói de Deismaar. Linhagens mais poderosas

existem em Brechtür, mas nenhuma tem o significado e a personalidade da família Danig.

grabentod

Oitenta e cinco anos atrás, um rei-pirata de nome Ulrich Graben levou uma pequena armada fora da lei das Zweilunds para as congelantes e inóspitas terras da foz de Krakennauricht. Ele entalhou o seu próprio reino nas sombras de Drachenward. O povo de terras vizinhas acredita até hoje que Ulrich fez algum pacto macabro com a Bruxa para adquirir o poder de libertar a terra das selvagens tribos de orogs e goblins.

Grabentod é um reino pirata que pilha o tráfego através do estreito. Suas frotas ficam escondidas nos fiordes e baías congeladas. Recentemente, a Frota Real de Müden causou uma derrota humilhante aos piratas, dispersando-os e queimando muitas de suas posses. O Rei Albrecht Graben foi levado como prisioneiro e é mantido atualmente como refém na corte de Müden.

kiergard

Um dia a mais próspera das terras Brecht, Kiergard caiu sob a sombra do Górgona. A criatura voltou sua atenção para o leste após causar a ruína de Anuire; duzentos anos atrás, os exércitos de awnshegh verteram das montanhas e oprimiram as forças de Kiergard. Hoje, Kiergard é uma marionete do Górgona.

O povo de Kiergard se ressente dessa situação e se rebelou algumas vezes, mas os soldados do Górgona reprimiram cada um dos levantes. Há rumores de que um jovem capitão de sangue Kier esteja agrupando uma resistência novamente, preparando-se para libertar Kiergard de seus opressores.

massenmarch

Da costa sul de Krakennauricht ficam as terras altas e colinas rochosas de Massenmarch. Colonizadores tentam há séculos domar esta terra, mas há algumas centenas de anos Karl Bissel, um campeão sombrio, entalhou um reino nos ermos de Massenmarch. O reinado sangrento de Bissel e seus feitos alteraram-no em algo mais e menos que humano. Ele se autoproclama Swordhawk e lidera os gnolls e bandoleiros de Massenmarch em incontáveis escaramuças contra as nações a sua volta.

o forte do vampiro

Onze centenas de anos atrás, um jovem guerreiro Brecht de nome Britter Kalt se aventurou neste vale escuro e assustador, situado a noroeste de Coulladaraight, para encarar o awnshegh conhecido como o Sinistro. Ele destruiu a criatura, mas herdou seu poder maligno. Hoje Kalt é um ser inumano conhecido como o Vampiro, e as florestas emaranhadas do vale são seu lar.

khinasi

As porções mais austrais de Cerilia são as terras dos Khinasi. Protegidos dos invernos amargos de Brechtür por altas montanhas e quentes correntes oceânicas, Khinasi desfruta de mais sol e maiores estações de crescimento do que qualquer outra região.

De fato, muitas áreas no interior Khinasi são estepes áridas que se assemelham a um deserto.

A porção oriental de Khinasi eleva-se numa floresta temperada e baixas montanhas coletivamente chamadas de Docandragh, uma frase élfica que significa "maravilha do coração". É uma bela e selvagem terra de chuvas frequentes, lagos escondidos e cascatas magníficas.

As planícies e florestas em Khinasi foram uma vez conhecidas como Basarji, devido ao povo Basarji que primeiro assentou aqui. Eles não são de origem Aduriana, como o são os Anuireanos, Brechts, Rjurik e Vos; ao invés, os Basarji colonizaram as costas cerca de 15 centenas de anos atrás, chegando de terras misteriosas além do Mar de Dragões. Como os Brechts, os Khinasi são navegadores, mercadores e exploradores.

Enquanto o Império Anuireano dominava o resto de Cerilia, incluindo Basarji ocidental, Basarji oriental se uniu sob a liderança do grande rei-mago el-Arrasi, mantendo sua independência durante séculos de supremacia Anuireana. O termo khinasi deriva de khir-aften el-Arrasi, ou "terras sob proteção de el-Arrasi." Tornou-se o nome comumente utilizado por outras nações para se referir a terras Basarji.

Os reinos Khinasi são fortes, mas pequenos, concentrados em volta de algumas cidades e

portos fortificados. A cultura Khinasi é altamente requintada e avançada, com códigos articulados de sayim, ou face, e um grande respeito por arte e literatura. Infelizmente, as cidades-estado Khinasi estiveram envolvidas ao longo dos séculos em disputas, duelos e rivalidades que criaram uma sociedade altamente política.

As terras ocidentais de Khinasi incluem o Harrowmarsh, casa da temível Hidra.

mar do sol dourado

Ao sul de Cerilia fica localizado o Grande Mar do Sul, que dizem não ter uma costa distante. Em Anuire, nós conhecemos estas águas como Suidemiere; no idioma Basarji, este oceano imponente é o Bair el-Mehare, ou Mar do Sol Dourado. As costas mais meridionais de Cerilia estão localizadas ao norte o suficiente no globo, de modo que o sol parece nascer e se pôr sobre as águas, como o nome pode indicar.

O Mar do Sol Dourado é o principal caminho e campo de batalha entre os estados Khinasi. Milhares de veleiros Khinasi navegam estas águas, pescando e fazendo comércio pelas suas costas. As grandiosas dhouras Khinasi realizam viagens longínquas dessas águas para terras misteriosas que se apresentam dispersas através do mar brilhante.

mar dos dragões

Ao leste de Cerilia, o Mar do Sol Dourado encontra-se com o Mar dos Dragões. Sendo este uma massa de águas perigosas mal traçadas sujeitas a neblinas e névoas confusas; no entanto, os Basarji atravessaram o mar em grandes números para alcançar Cerilia. As lendárias Ilhas do Dragão ficam bem a oeste neste mar, e dizem ter muitas terras fantásticas em lugares além. Os Khinasi dos domínios na costa leste (Mairada, Min Dhousai, e Merasaf) frequentemente aventuram-se nessas águas, mas viagens aqui são muito mais arriscadas do que no clima favorável do Grande Mar do Sul.

rio zhaïnge

O maior rio de Cerilia oriental é o Zhaïnge, uma corrente profunda e veloz que se origina no derretimento da neve dos Drachenaurs austrais. O Alto Zhaïnge corre através de terras Vos; no idioma deles, é chamado de Tsongya. Apesar do Zhaïnge ser navegável pela maioria do seu percurso, o comércio no rio é fraco devido aos Gnolls Tarvan e ao Lança Negra, que apreciam a pirataria fluvial. Outro agravante é a ramificação ocidental do rio, que atravessa a floresta de Innishiere, e poucos barcos que entram lá chegam a sair.

Lendas contam que o Zhaïnge é vigiado por um grande espírito do rio que às vezes ajuda viajantes em perigo ao longo de seu curso.

rio asaerwe

Este rio largo, raso e lento forma a fronteira sul de Sendoure, correndo das bacias hidrográficas das montanhas em volta das Tocas até o grande pântano de Harrowmarsh. A maior parte do rio é muito rasa para grandes embarcações, mas muitas barcaças navegam nestas águas. A extensão do rio que corre através do território da Esfinge é geralmente segura; que seja conhecido, a criatura nunca atacou uma embarcação no rio.

os dedos de ayan

No canto sudeste de Cerilia, a terra surge abruptamente em cordilheiras afiadas como lâminas de faca. O povo de Mairada e do domínio vizinho, Khourane, chamam estas montanhas de Dedos de Ayan, devido ao lendário herói do passado de Mairada. As montanhas são praticamente intransponíveis, apesar de suas cordilheiras correrem perpendiculares à costa marítima; as passagens também são extremamente íngremes, cobertas de selvas densas e quedas de barreiras.

Na passagem alta dos Dedos de Ayan fica o misterioso Templo de Rilni, onde todos os magos Khinasi devem fazer seus juramentos ou serem assassinados. Sob risco de morte, nenhum mago pode falar do seu juramento ou suas condições, exceto a outros magos.

montanhas serpente da chuva

No coração do Docandragh erguem-se as Montanhas Serpente da Chuva, nomeadas pela criatura mágica e misteriosa que dizem proteger esta terra. As montanhas se estendem da península de Djafra até o Lago Ibnoume no interior de Min Dhousai. As montanhas

são habitadas por uma raça rara e reclusiva chamada de dhoumaire, ou "aqueles que esperam". Os dhoumaire não são humanos, e devido à sua aversão a estranhos, pouco mais é conhecido sobre eles.

colinas tarvanian

As estepes áridas da Cerilia central se estendem por cerca de 800 quilômetros através do domínio da Esfinge e do Agreste Tarvan. A região mais seca das estepes é a das Colinas Tarvanian, uma extensão de ermos arenosos e desertos pedregosos logo ao norte dos domínios de Aftane e Zikala. As colinas são selvagens e desoladas.

Poucos humanos viajam para lá; uma série de ferozes tribos de gnolls reivindica esta terra e lutam sobre os escassos recursos.

Todo mundo em Cerilia sabe que a influência da Esfinge se estende até essa região, e que pode comandar os gnolls à vontade.

labirinto de maalvar

Entre as montanhas e o mar oriental de Khourane fica o emaranhado Labirinto de Malvar, uma região sem trilhas e impenetrável de floresta e fendas montanhosas. Esta é a casa de Maalvar, o Minotauro. A criatura é dita inteligente e instruída, mas sujeita a explosões bestiais de fúria. O Minotauro parece ter escolhido esta região como sua casa para se isolar de intrusos e visitantes que possam provocar seu feitio selvagem.

o rhuannadaraight

As regiões norte de Docandragh ainda são conhecidas pelo seu nome élfico: Rhuannadaraight, ou "o centro da tempestade". O ar frio das regiões geladas isoladas no norte de Cerilia encontra-se normalmente com o quente ar Khinasi do sul nesta região, produzindo várias tempestades, pesadas chuvas e neve.

As encostas ocidentais de Rhuannadaraight são mantidas pelo baronato Vos de Kozlovnyy. Os pés das colinas a leste são mantidos pelos domínios élficos de Rhuannach e Cwmb Bheinn. A corte élfica de Cwmb Bheinn é extremamente reclusiva e se esconde de todos os viajantes e invasores. Nenhum humano conseguiu encontrá-la e retomar.

No centro de Rhuannadaraight localiza-se o reino da Lamia. Ela é um poderoso e maligno awnshegh que constantemente busca atrair viajantes para o seu domínio.

O forte de Lamia é um velho castelo arruinado, uma vez conhecido como Cravengate; ele é defendido por centenas de guerreiros encantados arrebatados pela magia de Lamia.

ariya

Numa baía protegida vinda de Baïr el-Mehare ergue-se a cidade sulina de muradas brancas de Ariya. É uma das mais antigas cidades-estado Basarji, e é a terra natal do lendário el-Arrasi. Desde a queda do Grande Rei, as riquezas de Ariya declinaram, mas ainda possui moderada força e influência em Khinasi.

Apesar do reino de Ariya ter somente uma grande cidade, várias vilas e fortes sob a proteção de Ariya estão dispersos pelas imediações. Os Reis Vermelhos de Aftane são inimigos jurados de Ariya, e os dois reinos estão trancados numa amarga luta por supremacia nas costas meridionais.

Ariya é governada por um príncipe que, por lei, precisa ser um paladino do templo de Avani. Não é incomum um príncipe governante adotar formalmente um candidato promissor, ou que os pais combinem um casamento de uma filha ou filho com o próximo governante em potencial. O poder do príncipe é oposto por vários nobres poderosos com seus próprios interesses, muitos dos quais mantêm magos como seus subordinados.

binsada

O povo de Binsada deu as costas para o mar, e ao invés disso são rancheiros e pastores, mantendo vários rebanhos de gado. Não há verdadeiras cidades em Binsada; o povo está disperso em pequenas cidades, ranchos e acampamentos nômades.

A capital de Binsada é Ber Dairas, ou a Fortaleza do Vento Oriental, próximo ao centro do reino.

Aproximadamente 200 anos atrás, os reis de Binsada encontraram uma companhia de anões de Baruk-Azhik para projetar e supervisionar a construção da fortaleza; consequentemente, ela está entre os castelos mais fortes e defensivos

em Khinasi. Infelizmente, o rei de Binsada e os anões tiveram um desentendimento sobre a compensação dos anões, e o rei retirou os anões de sua capital.

Desde aquele dia, os anões de Baruk-Azhik têm cultivado um forte rancor contra Binsada.

A atual rainha de Binsada é Banira, uma mulher linda e inteligente que provou ser uma política esperta e cautelosa. Seu exército pessoal, os Leões do Entardecer, são a melhor cavalaria média de Cerilia.

merasaf

Merasaf uma vez incluiu o território Vos conhecido como Yeninskiy assim como as terras mantidas hoje pelas Tribos Mão de Ferro, mas a fortuna da guerra não a favoreceu. Hoje é uma terra literalmente sob cerco; sendo dependente das passagens fortificadas na base de sua península para manter os orogs à distância, e é ameaçada por incursões marítimas cada vez mais ousadas dos Vos, vindas pelo fiorde.

Merasaf é governada por um defensor hereditário, que desfruta de privilégios da categoria de um rei. Em Merasaf, a principal obrigação do defensor é a liderança de seus exércitos e frotas. O atual defensor é Goulan, do Clã Zesande, um silencioso e austero campeão.

Merasaf é também vigiada pela grande maga Turanda que guiou os Defensores de Merasaf por mais de 80 anos. Ela é uma mulher digna e imponente que ignora as vaidades da aparência jovial, preferindo guardar sua magia para assuntos mais importantes.ue pelo menos seis dragões vivem nessas montanhas.

suiriene

O reino insular de Suiriene é uma reminiscência do antigo Império Anuireano. No auge de seu poder, um vice-rei Anuireano manteve esta ilha como um Protetorado Imperial. Quando o Império caiu, o povo de Suiriene declarou independência. Cerca de 75% da população é Basarji, e o restante é de descendência Anuireana. O povo de Suiriene se considera unido, e sua cultura combina as melhores características das sociedades Basarji e Anuireana. O exército de Suiriene é pequeno, mas suas frotas estão entre as mais poderosas de Cerilia. Suiriene adere à política de neutralidade paga; ela aluga sua frota pela maior oferta, e assim decide muitos dos conflitos no continente.

ghamoura

Ao sul de Khourane no Baïr el-Mehare se situa o reino insular de Ghamoura. Este reino levemente xenofóbico fica sob domínio do Alto Sacerdote de Nasri. Círculos de sacerdotes inferiores trabalham como burocratas, oficiais de corte e oficiais do exército e da marinha de Ghamoura. O povo da ilha geralmente fica bem feliz com este acordo; antes dos sacerdotes assumirem o poder, dúzias de senhores da guerra competiam pelo controle do reino.

Ghamoura, a Ilha da Serpente, e partes das costas austrais estão cobertas com ruínas misteriosas que dizem pertencer ao povo conhecido como os Masetianos. Estudiosos e historiadores ainda debatem sobre o destino desse povo desaparecido, mas todos concordam que eles estão entre os primeiros grupos de humanos a virem para Cerilia.

o templo zikalan de avani

A religião dominante de Khinasi é o Templo de Avani, Deusa do Sol e Dama da Razão. (Em Anuire, nós a conhecemos como Avanalae). Em Khinasi, é comum um templo específico ser endossado pelo governante de uma terra como a religião oficial do estado. Poucos desses templos apoiados pelo estado se dão bem uns com os outros; então, o Templo Zikalan de Avani está em desacordo com o Templo Ariyano de Avani. Alguns templos de segunda classe dedicados a outras forças existem espalhados nas terras Khinasi, mas poucos podem se comparar com o poder e o prestígio de um dos templos nacionais.

O Templo de Avani em Zikala é típico das religiões Khinasi. Ele mantém sua posição de proeminência há várias décadas e se mantém relevante nos conselhos do rei. O templo é liderado pela Exaltada Alta Sacerdotisa Shandare, e comanda a temível legião dos Guerreiros Abençoados do Sol - um exército privado que rivaliza com qualquer um na terra.

Rjurik

A região noroeste de Cerilia é conhecida como Rjurik. A maior parte dos estudiosos e cartógrafos definem o Rio Ruide como a fronteira sul de Rjurk, apesar do reino Anuireano de Dhoesone ficar ao norte desse rio. A fronteira oriental fica delimitada pela cordilheira das Spearmarch de Brechtür. A maior parte da região de Rjurik é composta por florestas de coníferas, declives e montanhas, todas esparsamente habitadas.

Rjurik suporta o maior peso do cruel inverno Ceriliano. A primavera e o outono são longos, úmidos e frios, enquanto o verão breve dura algumas semanas. As florestas dessa região são sólidas taigas, ou coníferas; as montanhas mantêm seus picos cobertos de neve durante o ano inteiro.

Os próprios Rjunk são uma raça bem austera de mateiros, caçadores e guerreiros. Seus domínios de jarls e clãs estão espalhados pelas costas ameaçadoras do Miere Rhuann e pela passagem gelada Thaelasiana ao norte. Algumas pequenas fortificações podem ser encontradas tão a leste quanto o Krakennauricht. Os Rjurik são um povo de mente livre que dá pouca importância para títulos e governantes; um jarl Rjurik reina pelo consentimento do seu povo, e pode ser substituído se não aprovarem seus métodos.

Os Rjurik são desconfiados dos Anuireanos. Eles veem Anuire como um gigante adormecido que pode acordar com fome a qualquer momento. No passado distante, as terras ao sul de Rjurik foram incorporadas ao Império Anuireano, apesar de uma série de campanhas desesperadas para resistir aos avanços de Anuire.

Maior preocupação reside nas florestas selvagens e aos pés das colinas no centro dessa região. Um grande número de goblins, trolls e gigantes habitam estas terras ermas, e eles frequentemente atacam as colônias Rjurik.

Os descendentes das linhagens de sangue mantêm uma intranquila trégua na maior parte do tempo. Diferente da guerra interminável e da competição das linhagens de outras terras, os heróis de Rjurik consideram a simples sobrevivência desafio suficiente.

de um tipo diferente - aquelas envolvendo conquistas econômicas. O baronato está efervescendo com entradas de madeira, peles e ouro nortenho provenientes das negociações com domínios de jarls Rjurik.



O povo de Dhoesone é Anuireano, mas como os povos de terras altas de Mhoried, eles se consideram de uma raça mais resistente e prática. O baronato é governado pela Dama Fhiele Dhoesone, mas rumores da fraqueza da baronesa ao lidar com poderosas guildas de comércio são muito comuns.

As Colinas dos Gigantes

A maior parte central de Rjurik é coberta por terras altas, selvagens e estéreis que avançam ao norte para encontrar as montanhas Cabeça Prateada. Esta área é conhecida como as Colinas dos Gigantes. Na verdade, um grupo relativamente pequeno de gigantes vive aqui; a maioria dos habitantes são robustos homens livres, bandoleiros ou tribos de gnolls. Porém, são encontrados gigantes da colina e fomorianos o suficiente para manter os exércitos do Górgona na margem sul do Rio Ruide.

Halskapa

O mais forte dos domínios Rjurik é o reino ocidental de Halskapa, que significa "capa de ferro" no idioma Rjuven. A capital, Skapa Hjarring, é a maior cidade ao norte de Dhoesone e um dos portos mais movimentados de Cerilia ocidental.

A força de Halskapa se dá pela união de clãs de jarls que juram fidelidade ao seu rei. Diferente de muitos outros líderes Rjurik, o rei

as montanhas cabeça prateada

Costurando pelo coração de Rjurik está localizada uma cordilheira baixa, coberta de gelo, conhecida como as Cabeças Prateadas. Elas são povoadas por trolls ferozes, pequenas fortificações orog e poderosos gigantes. Algumas remotas minas anãs ficam escondidas aqui. Um punhado de pastores de montanha também habitam essas colinas, mas viajantes devem ser avisados que esta é uma região perigosa e selvagem.

o rio ruide

Surgindo das águas frias e limpidas do Fhallaghlach, o Rio Ruide passa pela Coroa do Górgona e pela região norte de Aelvinnwode e segue até o Estuário Tael. O Ruide é rápido e perigoso através das Colinas dos Gigantes, e torna-se navegável somente à beira do domínio élfico de Tuarhievel. Os mercadores Anuireanos de Cariele e Dhoesone utilizam o Ruide como via de comércio, mesmo com os goblins de Thurazor demandando pesados pedágios.

a passagem thaelasiana

Ao norte e a oeste de Cerilia localiza-se o continente gelado de Thaele, uma vasta e inexplorada terra de campos nevados, montanhas austeras e tundras pantanosas. Por toda a costa sul de Thaele, uma estreita linha de taiga cresce protegida por grandes cadeias de montanhas. Poucos fortes independentes Rjurik e postos avançados Brecht podem ser encontrados espalhados por esta imensidão selvagem.

A Passagem Thaelasiana é o nome do estreito que separa Cerilia e Thaele. É um trecho de água fria e traiçoeira, ameaçada por gelos à deriva e poderosos monstros marítimos parecidos com serpentes, chamados de unnskrajir.

dhoesone

O posto avançado mais ao norte de Anuire é Dhoesone, um desordenado baronato de fronteira. Centenas de anos atrás, Dhoesone foi o ponto de recrutamento para expedições Anuireanas até as terras Rjurik, mas com o declínio de Anuire e a organização dos reinos Rjurik, as invasões são coisa do passado. Atualmente, Dhoesone volta seus esforços para campanhas de Halskapa tem um exército considerável, e é rico o suficiente para manter castelos e serviços como coletores de impostos e uma força de polícia para as cidades maiores.

Halskapa é atualmente governada pelo Rei Bervinig, um idoso governante que viu muito do seu poder se esvair para os conselhos independentes das cidades. Bervinig não tem herdeiros diretos, e uma perversa pequena batalha por sucessão está fermentando.

o baronato caveira de sangue

Os orogs Caveira de Sangue são uma coalisão bastante incomum e perigosa que ameaça todos os reinos ao redor. Há cerca de 10 anos, os orogs sofreram uma derrota considerável em Rjuvik, mas seus números estão crescendo novamente. Batedores e corsários orog têm sido vistos de Hogunmark ao norte até Stjordvik ao sul.

rjuvik

Entre Halskapa e Dhoesone situam-se três reinos Rjuvik conhecidos como Stordvik, Rjuvik e Svinik. Destes, Rjuvik é o mais notável - é governado pelo príncipe bandido Fulgar o Corajoso. Fulgar tem um grande interesse em expandir o comércio com o sul, e os seus lordes e protetores (uma corte de assassinos e ladrões se é que já existiu uma) fazem de tudo para adquirir tanto ouro Anuireano quanto possível.

vosgaard

A região mais desolada e remota de Cerilia é chamada Vosgaard. Ela compreende os trechos de terra nordeste, além das Montanhas Drachenaur e norte de Rhuannadaraight. As frias águas ao Braço do Leviatã formam a fronteira norte de Vosgaard. A leste desta terra, situam-se as águas tempestuosas do Mar dos Dragões.

Vosgaard é uma terra de belezas naturais austeras, feita de montanhas e geleiras intransponíveis, vastos cinturões de taiga, e planícies amargas varridas pelo vento. Parecido com as terras Rjurik, Vosgaard sofre de invernos extremamente frios e é assombrada por monstros de todas as variedades. A vida é difícil e violenta nas terras do povo Vos. Consequentemente,

eles são fortes e preparados para o combate, e acreditam que o poder faz o certo

As outras raças humanas de Cerilia tendem a ver os Vos como bárbaros malignos, selvagens e saqueadores, mas isto não é inteiramente verdade. Os Vos têm suas cidades e reinos com heróis de estirpe nobre entre eles. É importante lembrar que, pelos seus próprios padrões, guerreiros Vos estão agindo com honra quando saqueiam e pilham as terras dos Brecht ou dos Basarji. E, enquanto ninguém irá acusar um Vos de subterfúgio ou sutileza, também é verdade que um oponente sempre sabe em que situação está contra um guerreiro Vos.

O código de coragem e as tendências violentas dos guerreiros e governantes Vos fizeram o nordeste de Cerilia um campo de batalha para a resolução das diferenças e disputas Vos. Os Vos desprezam culturas mais "fracas", e veem os outros povos de Cerilia como escravos em potencial ou inimigos, mas as tribos Vos absolutamente se odeiam. Viajantes em Vosgaard devem tomar diversos cuidados para evitar se associarem com qualquer chefe ou baronete - é perigoso tomar algum lado, mesmo para se colocar sob proteção de um chefe.

as montanhas orlenaskyy

Dizem que as Montanhas Orlenaskyy são assim nomeadas devido a um grande herói dos tempos antigos que derrotou um dragão num alto campo congelado, mas pereceu junto com seu inimigo. O nome significa "casa de Orl" em Vos. Esta cordilheira estéril de picos afiados e grandes campos glaciais age como uma barreira para o vento das terras ao sul. O clima frio penetrante de Vosgaard tende a se fixar ao norte desta cordilheira de montanhas.

O centro das cordilheiras Orlenaskyy é a casa das Tribos Lâmina Enferrujada, uma pequena, porém feroz nação de orogs que saqueia todas as terras próximas. As tribos são lideradas pelo grande chefe-guerreiro Tolzimkur, um velho e sagaz sobrevivente de habilidade e força lendárias.

o braço do leviatã

Dizem que o poderoso leviatã nada pelas águas desta passagem entre o nordeste de Cerilia e a ilha inabitada de Torova Temylatin. Os mares ao norte da grande ilha estão cobertos de gelo a maior parte do ano; capitães navegando a leste ou oeste ao longo da costa norte de Cerilia não têm outra opção a não ser tentar o Braço do Leviatã. Por sorte, o awnshegh conhecido como Leviatã não tem sido visto ou ouvido há muitos anos.

lago ladan

Há muitas centenas de anos, uma aliança de reinos Brecht montou uma grande expedição até Vosgaard, buscando pacificar e destruir os chefes Vos. No início, eles tiveram um grande sucesso, mas o lendário Tsarevic Basil Zariyatam criou uma Federação Vos de curta-duração com o propósito de parar com a invasão.



Os dois exércitos se encontraram na superfície congelada do Lago Ladan em Vosgaard central e aniquilaram-se nos dias mais sangrentos desde Deismaar. O Tsarevic pereceu na luta, mas em Vosgaard há um boato que ele dorme sob as águas do lago, esperando até o dia em que será necessário novamente.

floresta grovnekevic

Em Vos, a palavra grovnek significa gigante. Esta grande floresta nortenha se estende por centenas de milhas através do nordeste de Cerilia. Suas terras selvagens inexploradas são o lar de vários reclusivos gigantes da floresta e da colina, tribos de orogs e gnolls, elfos perigosos e colonizadores humanos aventureiros.

O coração da floresta é o domínio élfico de Tuar Annwn, um local sombrio ao longo das margens do Annwnalach, ou Lago do Silêncio. Os elfos de Tuar Annwn lamentam o fim da raça

élfica e lutam ferozmente contra a incursão de humanos, orogs e gnolls no seu domínio. Colocar os pés nesta parte da floresta é morte certa para um humano.

kal kalathor

O reino goblin mais forte em Cerilia é Kal Kalathor, estepes estéreis localizadas ao sul do Lago Ladan. Entre os habitantes malignos de Cerilia, os goblins são os mais organizados; diferente dos caóticos orogs ou dos bandos de gnolls, goblins convivem com seus vizinhos de maneira exemplar. Lordes goblins são escravagistas; guerreiros goblins, pertencentes a uma classe de elite que existe a partir do trabalho de milhares de escravos e prisioneiros.

Kal Kalathor é governada por um fraco chefe controlado por goblins xamãs. Os chefes e o capitão de Kal Kalathor estão engajados em amargas disputas por poder durante a ausência de um rei forte.

kozlovnyy

O reino Vos mais ao sul é Kozlovnyy, uma terra que já foi mantida por pastores Khinasi. Kozlovnyy foi tomada por um ambicioso senhor da guerra Vos há muitos séculos atrás e permaneceu nas mãos dos Vos desde então. Inesperadamente, os Vos de Kozlovnyy foram bastante influenciados por Brecht e Khinasi próximos; eles possuem um nível de civilização e cultura maior que seus irmãos ao norte. Os Vos de Kozlovnyy não mantêm escravos, eles resolvem suas disputas e duelos por meio de um sistema de desafios não letais, e proíbem a adoração das divindades Vos mais sinistras e violentas. Kozlovnyy é governada por um capaz barão-guerreiro.

o corvo

O Corvo já foi conhecido como o senhor da guerra Vos Pyotr Tusilov, mas hoje ele é um poderoso awnshegh que controla um baronato Vos entre Yeninskiy na costa leste e Kal Kalathor. Pyotr Tusilov foi um guerreiro de sangue poderoso que conquistou seu caminho para a supremacia com selvageria cruel e perspicácia diabólica.

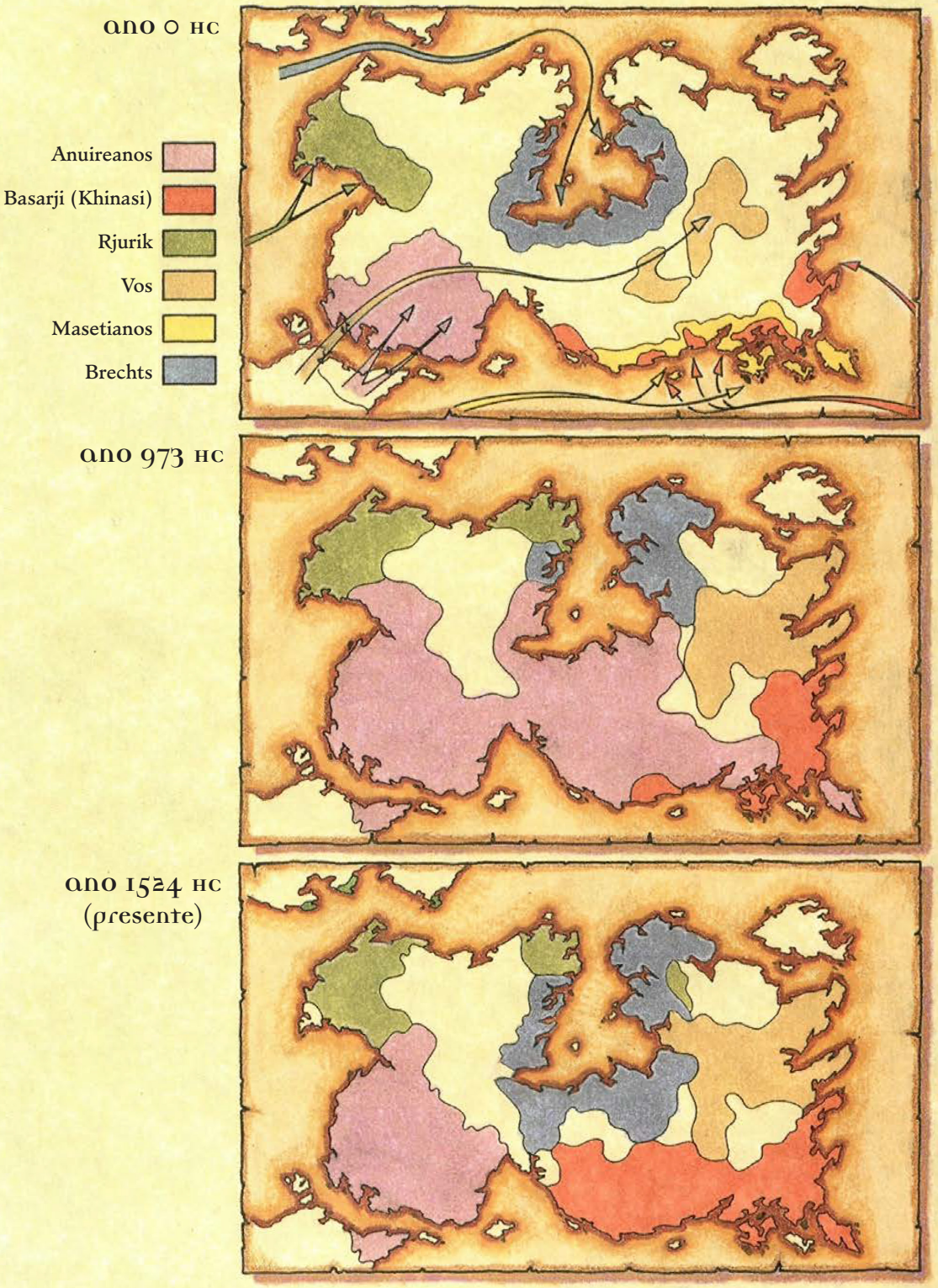
Ele encoraja testes de força, disputas e guerras eternas na terra, destacando os mais fortes e impiedosos como seus agentes.

rovninodensk

Rovninodensk é o local de residência dos temidos varsks de Vos, ou lagartos-montaria. As planícies geladas ao norte do Lago Ladan são o habitat natural dessas criaturas, e os Vos de Rovninodensk existem por criar estas poderosas montarias e as negociar com reinos próximos. A cavalaria varsk de Rovninodensk é a melhor tropa militar de toda Vosgaard. O Boyar Andrei Tcheminsky é o mestre desta terra.



ocupação de cerilia




parte II
regras



CAPÍTULO IV

personagens

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

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

o legado dos reis

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

o sangue antigo. Como resultado, a maioria dos governantes de Cerilia são descendentes de sangue.

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

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

personagens

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

geração de personagem

Os personagens de BIRTHRIGHT™ são criados da mesma forma que outros personagens de Old Dragon 2, com algumas exceções. Uma das maiores diferenças em relação ao personagem comum é que, agora, o jogador pode escolher se seu personagem é o herdeiro de uma antiga linhagem. Os jogadores devem saber que os personagens regentes (que controlam domínios) precisam ser de sangue nobre.

valores de atributos

O primeiro passo para criar um personagem são seus atributos. Para personagens Cerilianos, o estilo heróico do LB1 é recomendado: role 4d6 seis vezes (para os seis atributos do personagem), ignore o dado com menor número para cada rolagem, e determine cada resultado para um atributo conforme desejado. Se você não tem preferência por personagem específico, simplesmente registre os atributos na ordem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Assim, seu personagem mostrará forças e fraquezas que podem ajudar a decidir uma classe ou raça.

raça de personagem

Cerilia é o lar de muitas criaturas diferentes que podem ser tão variadas quanto ferozes goblins ou graciosos porém perigosos elfos. O cenário de campanha BIRTHRIGHT™ permite a escolha de nove raças de personagens: anões, elfos, meio-elfos, halflings e cinco culturas humanas distintas – Anuireano, Brecht, Khinasi, Rjurik e Vos. Cada raça de personagem tem suas próprias características. Todos os personagens humanos devem pertencer a uma subraça; não existe um tipo de humano "genérico" em Cerilia.

anões



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

O anão típico tem de 1,2 a 1,35 metros de altura, uma compleição excepcionalmente atarracada, e ossos espessos e robustos. Em Cerilia, os anões são criaturas derivadas das

Sangue e Domínios

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

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

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

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

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

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



rochas – eles são verdadeiros filhos das montanhas – e seus corpos são duas vezes mais densos que os de outras criaturas. Como resultado, anões típicos pesam de 112 a 135 quilos.

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

Em relação às outras raças, os anões de Cerilia normalmente aderem a uma neutralidade amigável; então, eles estão em bons termos com quase todas as raças, incluindo os elfos. Eles são mestres artesãos e comerciantes; caravanas anãs vagam de Anuire a Vos carregadas com seus produtos. Armaduras e armas anãs são as melhores em Cerilia, e não

é incomum ver anões oferecendo seus serviços como mercenários.

Anões de Cerilia são não mágicos e nunca usam magia arcana. No restante seguem todas as regras contidas no LB1 e LB2(no caso de anões aventureiros.

elfos

Os elfos de Cerilia são uma raça graciosa, porém reclusa, que se mostra desconfiada em relação aos humanos. Mais cedo na história de Cerilia, os elfos contestaram os acampamentos dos humanos nas vastas florestas do continente, e ainda hoje uma torrente de má vontade contra as nações humanas corre forte nos bosques élficos.

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

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

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

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

Como descrito no LB1, os elfos resistem a magias de sono e encantar. Eles não são afetados por ataques de envelhecimento e doenças normais (apenas doenças mágicas, como licantropia ou apodrecimento da múmia,



podem feri-los). Os elfos de Cerilia, porém, não possuem infravisão ou habilidade de ver em completa escuridão, mas podem enxergar à luz das estrelas ou à luz do luar tão bem quanto um humano vê à luz do dia. Elfos não precisam dormir, mas se cansam fisicamente e por isso precisam descansar silenciosamente, seja estudando magias ou montando guarda, por quase tanto tempo quanto humanos precisam dormir.

Os elfos de Cerilia não possuem a habilidade de Arma Racial, que dá bônus especiais de ataque. Também não possuem a habilidade Percepção Natural para detectar portas secretas ou objetos escondidos, mas são capazes de surpreender oponentes quando estão sozinhos. Os elfos de Cerilia podem usar Passos sem Pegadas como talento racial inato quando estão em ambientes naturais e ignorar características de terreno quando estão se movendo ou em marcha; um elfo pode viajar em neve pesada, areia suave ou em montanhas traiçoeiras tão facilmente quanto um humano caminha em chão de madeira.

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

meio-elfos

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

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

Como seus parentes élficos, meio-elfos são belos e graciosos, mas suas constituições são mais pesadas - eles entram nas escalas humanas de altura e peso. Meio-elfos possuem resistência a magias de sono e paralisia como especificado no LB2. Eles compartilham a visão noturna de seus parentes élficos, mas precisam dormir tanto quanto um humano normal.

halflings

Os halflings não são um povo numeroso, mas eles são encontrados em quase todos os lugares onde os humanos vivem. Apenas um punhado de humanos sabem o segredo da origem dos halflings: que eles habitavam o Mundo das Sombras, um reino de encantamento faérico paralelo a Cerilia. Posteriormente, o reino das sombras foi envenenado pela ascensão do Usurpador e uma aglomeração maligna corrompeu a terra natal dos halflings, que fugiram para o mundo da luz no intuito de escapar dos poderes malignos. Assim, um pequeno número de halflings chegou em Cerilia a tempo de testemunhar a batalha do Monte Deismaar. Nos primeiros anos do Império Anuireano, os halflings deixaram suas casas uma família por vez, virtualmente escorrendo para as terras humanas.



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

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

Os halflings de Cerilia medem cerca de 1,05 metros e parecem pequenos humanos. Eles tendem a ser ligeiramente atarracados e são afeiçoados ao conforto. Eles têm todas as habilidades de raça descritas no LB1.

Os membros dessa raça possuem a habilidade de ver no Mundo das Sombras, contanto que se concentrem por uma rodada. Isso os permite *Detectar Alinhamento, Detectar Mortos-Vivos,* e *Detectar Magia* (necromancia apenas) no mundo real com 1-4 chances em 6 de sucesso. Essa habilidade racial pode ser usada quantas

vezes o halfling quiser. Ao se concentrar por uma rodada, o halfling é capaz de executar todas as detecções de uma só vez.

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

humanos

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

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

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

Os Brecht habitam o centro-norte de Cerilia. Eles tendem a ser baixos e robustos, com cabelos e olhos escuros. Em tempos remotos da história, eles viveram sob o governo de regentes Anuireanos e por isso a nobreza Brecht declinou drasticamente em poder e importância. Quando o Império Anuireano caiu e os



Brechts ganharam independência, as guildas e os mercadores ascenderam ao poder. Em Brechtür, a nobreza é fraca e muitos Estados se declararam repúblicas.

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

Personagens Khinasi são nativos da região conhecida pelo mesmo nome. Eles são descendentes dos Basarji, e falam a língua de mesmo nome. Os Basarji chegaram a Cerilia das terras depois do Mar dos Dragões. Eles são altos e esguios, com feições aquilinas e olhos escuros. Suas compleições variam da cor de café claro a um marrom escuro.

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

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

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

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

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

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

classe de personagem

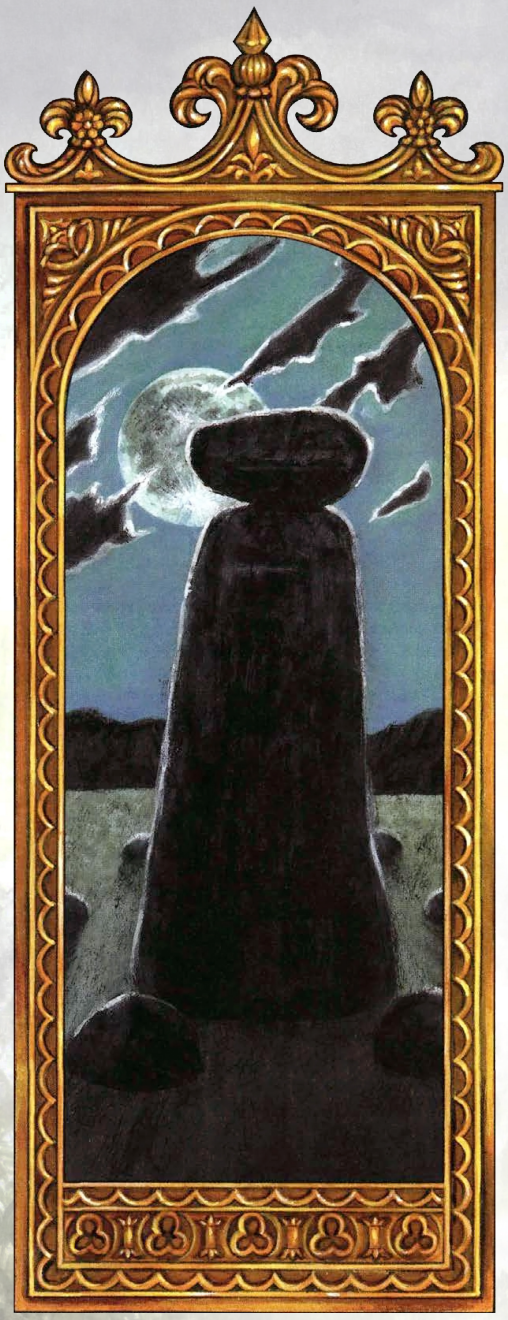
Depois que a raça de um personagem é escolhida, o próximo passo é selecionar uma classe. As classes para uma campanha de BIRTHRIGHT são geralmente as mesmas apresentadas no LB1 e LB2, mas algumas notas e habilidades especiais são adicionadas para personagens Cerilianos. Em particular, os assistentes operam de forma diferente em uma campanha de BIRTHRIGHT.

guerreiro

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

Os Guerreiros têm todas as habilidades e restrições normais apresentadas no LB1. Além disso, várias novas Perícias não relacionadas a armas estão disponíveis para eles, representando habilidades estratégicas e táticas. Estes são descritos em Perícias como as regras opcionais de perícias no Pequeno Guia do Jogador na página 15.

Além disso, os seguidores são ganhos de forma diferente. Os regentes guerreiros começam a jogar automaticamente com 4d6+10 guarda-costas de elite: guerreiros de nível 0 com 1d4+4 pontos de vida cada e liderados por um sargento de 1º nível. Esses guarda-costas são da mesma raça que o regente e estão equipados conforme detalhado na tabela 1.



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

Tabela 1: Guarda-Costas de Regentes

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

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

Os guerreiros que não controlam um domínio ganham guarda-costas quando atingem o 9º nível ao invés do 11º, conforme descrito no LB2(some 2 níveis par o resultado da tabela), mas são determinados usando a Tabela 4 acima.

Um guerreiro não-regente também ganha uma companhia de guerreiros no 9º nível, seguindo os critérios do LB2 (também somando 2 ao nível). Os regentes têm um reino, então eles não precisam de mais seguidores. O guerreiro ganha uma unidade no 9º nível, uma segunda no 11º, uma terceira no 13º e assim por diante. Estes são mercenários e soldados em busca de um senhor da guerra para servir. Eles são selecionados usando a Tabela 2 e são unidades padrão, conforme descrito em Exércitos e Guerra neste livro no capítulo X. Eles têm 80% de probabilidade de serem da mesma raça (ou sub-raça humana) que o personagem.

Tabela 2: Unidades de Não Regentes

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

paladino

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

Um regente paladino começa a jogar com 4d6+10 guarda-costas (rolado na Tabela 1), assim como um regente guerreiro. Um paladino não-regente pode ganhar guarda-costas e uma unidade de guerreiros no 9º nível, assim como um guerreiro não-regente. Esses guerreiros são sempre da mesma fé e raça que o paladino; eles são ordens militares de soldados religiosos ansiosos para servir sob um defensor tão poderoso da fé.

ranger

Os Rangers Cerilianos seguem todas as regras para Rangers descritas no LB1.

Personagens rangers que são regentes podem começar a jogar com 4d6+10 guarda-costas (rolado na Tabela 1), conforme descrito para guerreiros Cerilianos. No 10º nível, tanto os Rangers regentes quanto os não regentes ganham seguidores, conforme detalhado na Tabela 6.9: Seguidores do Ranger no LB2. (Claro, um regente ranger pode decidir formar um exército por outros meios durante o turno do domínio.)

Um ranger perde toda a experiência adquirida em uma aventura se for acompanhado por mais de um NPC maior que três níveis. Seguidores obtidos da Tabela 6.9 no LB2 não contam contra este número. Um guerreiro pode ser acompanhado por soldados para vigiar o acampamento do grupo ou lidar com um grande número de oponentes de baixo nível, mas um verdadeiro ranger se orgulha de autoconfiança. PNJs afiliados a outro membro do grupo de aventureiros de um ranger não contam contra o ranger.

sacerdote

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

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

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

Um sacerdote não regente ganha 2d6+5 guarda-costas, soldados do templo ou acólitos ao atingir o 8º nível (conforme descrito acima). Além disso, no lugar dos seguidores descritos no LB2, ele recebe uma única companhia de soldados, conforme detalhado na Tabela 2.

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

mago

As terras de Cerilia são inerentemente mágicas, e um mago com o direito e o conhecimento pode criar maravilhas e terrores com o poder que a terra fornece. Mas os verdadeiros magos e a alta magia são bastante raros na campanha de BIRTHRIGHT, e todo mago é uma figura de mistério e destino. Em toda Cerília, não há mais do que seis ou sete magos verdadeiros; menos do que esse número são regentes capazes de lidar com a magia de reino.

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

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

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

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

Os magos verdadeiros (e magos regentes) funcionam sob as mesmas regras e restrições detalhadas no LB1 e no Tomo da Magia. Eles podem escolher ser magos ou magos especialistas de qualquer escola, exceto ilusão e adivinhação. Magos menores são conhecidos como mágicos e seguem as regras detalhadas abaixo.

Um mago regente pode começar a jogar com um guarda-costas de 2d6+5 soldados (ver Tabela 1) apenas se ele governar uma província. (Governar apenas propriedades mágicas não qualifica o personagem para esses guarda-costas: consulte as regras de domínio para mais detalhes.) Os magos nunca ganham companhias de soldados por alcançar altos níveis (como os guerreiros), mas os regentes podem reunir tropas ou contratar mercenários durante o turno do domínio.

mágico

Magos restritos a magias menores são conhecidos como *mágicos* ou *videntes* em Cerilia. Os mágicos devem trabalhar muito mais em seu ofício do que os verdadeiros magos; os mágicos não têm a habilidade mágica inata que os personagens de descendência élfica e os descendentes das linhagens possuem. Os mágicos também devem ser mais criativos em sua conjuração devido às suas escolhas limitadas de magias.

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

Mágicos podem conjurar magias de todos os níveis das escolas de adivinhação e ilusão do Tomo da Magia de OD2, se não utilizar o Tomo, o mágicos só pode utilizar as mágias exclusivas de ilusão acima do 2º círculo. Ao utilizar o Tomo, eles podem conjurar apenas

magias de 1º e 2º círculo de outras escolas. Ao contrário dos magos especialistas, os Mágicos não têm escolas de oposição e não são barrados de nenhuma escola.

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

ladino

Todos os ladinos comuns e sanguinários operam conforme detalhado no LB1. Os regentes ladinos, no entanto, podem comandar um séquito pessoal. Um regente ladino que governa uma província além de suas guildas pode ganhar 4d6+10 guarda-costas (role na Tabela 1). Se o regente não governar uma província, ele ganha 2d6+5 bandidos de nível 0, informantes e espiões ou contrabandistas em sua província natal. Esses criminosos não estão interessados em batalhas em campo aberto ou perseguir awnsheghlien, e não deixarão a província sob circunstâncias adversas.

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

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

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

bardo

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

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

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

Bardos no cenário de BIRTHRIGHT ganham todos as habilidades observados no LB1.

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

psiônicos

Psiônicos são desconhecidos em Cerilia. No entanto, se um jogador e o Mestre concordarem, um jogador pode utilizar um personagem psiônico. É provável que um psiônico

seja considerado um tipo estranho de mago por aqueles que o conhecem, e como uma bruxa mental perigosa por aqueles que não o conhecem.

Um conselho para o Mestre: Considerando as linhagens e os poderes especiais dos regentes, uma campanha de BIRTHRIGHT já tem muita coisa acontecendo. Os psiônicos não são adequados para o clima de Cerilia e não têm lugar real neste cenário. No entanto, se você decidir permitir psiônicos, tenha em mente a necessidade de vilões psiônicos e monstros para o personagem psiônico enfrentar. As regras de psiônicos para Old Dragon podem ser encontradas no Guia de Sobrevivência de Dark Sun.

perícias

O sistema opcional de perícias comuns encontrado no Pequeno Guia dos Jogadores (pág 11) é recomendado para personagens do cenário de campanha BIRTHRIGHT. Os personagens podem usar a pontuação de número de línguas baseada em valores de Inteligência para usar em seus pontos de perícias disponíveis. Por exemplo, um guerreiro começa o jogo com três pontos de perícias comuns, mas um guerreiro com inteligencia 12 (três línguas permitidas) ganha três pontos adicionais, resultando em seis pontos de perícias comuns no primeiro nível.

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

novas perícias

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

Tabela 3: Novas Perícias Comuns

Perícia	Grupo	Pontos	Teste
Administração	Geral	1	Int
Diplomacia	Sacerdotes	1	Sab
Estratégia	Guerreiros	1	Int
Intriga	Ladinos	1	Sab
Leis	Geral	2	Int
Liderança	Geral	1	Car
Poliorcética	Guerreiros	2	Int

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Em um teste bem sucedido, o líder pode melhorar a taxa de lealdade em uma província, por turno de domínio, em um nível. Esse é o resultado de seu charme pessoal aos principais agitadores que os ganha para seu lado.

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

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

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

idiomas

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

Os idiomas disponíveis para os personagens são:

Idiomas humanos

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

Idiomas semi humanos

Sidhelien (élfico)	Karamhul (anão)

Idiomas não humanos

Gigante	Orog
Gnoll	Ogro
Goblin	Troll

equipamento

Em geral, todas as armas, armaduras e equipamentos do LB1 estão disponíveis em Cerilia. Entretanto, nem todo equipamento está disponível em toda parte. Por exemplo, apenas os Khinasi demonstram preferência por espadas curvas, então cimitarras são vendidas apenas em cidades Khinasi.

As Tabelas 4 e 5 listam as disponibilidades de armas, armaduras e montarias em cada cultura de Cerilia. Se o item desejado não está disponível na região do personagem, ele deve viajar para aquele local, ou então encontrar, importar com um comerciante que trabalhe com o item e pagar uma taxa extra (de 10% a 50%) pela mercadoria. Armas e armaduras que não estão listadas normalmente são disponíveis em todos os lugares.

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

Tabela 4: Disponibilidade de Armas

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

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

Tabela 5: Disponibilidade de Armaduras e Montarias

Cota de talas	An, Br, Vs
Placa peitoral	An
Brigandina	An, Rj, Br, Vs
Armadura de bronze	nenhum
Armadura de batalha	An, Br, Anões
Armadura completa	An, Anões
Meia armadura	An, Br
Armadura de peles	goblins, gnolls
Cota melhorada	Kh, Rj
Armadura de placas	An, Br, Vs, Elfos, Anões
Cota de malha	Br, Rj, Vs
Cota de escamas	Kh
Escudos	
Escudo de corpo	Rj, Vs
Broquel	An, Kh, Br
Cota de talas	Kh

Montarias	
Varsk	Vs
Cavalo de guerra pesado	An
Cavalo de guerra médio	An, Kh
Cavalo de guerra leve	An, Kh, elfos

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

novas armas e armaduras

Algumas armas e armaduras possuem características únicas em Cerilia; por exemplo, as bestas de Cerilia são muito mais poderosas e possuem maiores taxas de dano que suas contrapartidas listadas no LB1. Características especiais para tais equipamentos estão listadas na seção a seguir.

Tabela 6: Estatísticas para armas de Cerilia

Arma	$(PO)	Carga	Tam	Tipo	Dano
Claymore	25	3	M	C	2d6
Besta					
Leve*	35	1	P	P	1d6
Pesada*	50	2	G	P	1d8
Cutelo	12	2	M	C	1d6
Main-gauche	3	1	P	P	1d4
Rapieira	13	1	M	P	1d6
Sabre	17	2	M	C	1d6

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

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

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

Besta: na campanha Birthright, as bestas têm um poder de penetração excepcional e por isso uma vantagem especial contra armaduras. A um alcance médio, um alvo de armadura é tratado como se sua CA fosse dois pontos pior que sua classe de armadura atual (bestas não ganham vantagens contra alvos sem armadura). A curta distância, um alvo de armadura é tratado como se sua CA fosse 5 pontos pior que sua atual Categoria de Armadura. Por exemplo, um cavaleiro com armadura completa tem Categoria de Armadura 17, mas uma besta atirada a curta distância é jogada como se o alvo tivesse CA 12. Um mago usando Braçadeiras de Defesa com CA 14 é tratado como CA 14 contra o mesmo tiro. Regras de alcance e taxa de tiros são como detalhados no LB1.

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

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

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

Placa peitoral e couro (CA +4, Carga 2): A infantaria e os lanceiros Anuireanos são frequentemente equipados com uma placa peitoral que é usada sobre um longo casaco de couro. A placa de aço protege os órgãos vitais do usuário; mangas e calças de couro fornecem um pequeno grau de proteção aos membros. O conjunto inteiro custa 80 moedas de ouro.

Meia armadura (CA +6, Carga 2): Tropas de infantaria de elite e a maioria da cavalaria média e pesada usam meias armaduras, que consistem em placas de proteção para o torço, coxas e antebraços. Enquanto a armadura de placas se trata de placas usadas sobre cota de malha, uma meia armadura é formada por placas usadas sobre couro macio. Elas custam 300 moedas de ouro.

Cota melhorada (CA +6, Carga 3): Os Khinasis não gostam de armaduras de placas, mas avanços recentes nas armaduras dos Vos e dos Anuireanos forçaram os Khinasi a melhorar suas cotas de malha, reforçando-as com pequenas barras de metal entrelaçadas aos anéis. A versão Rjurik da cota melhorada dobra

a grossura dos elos normais. Cada versão custa 180 moedas de ouro.

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

Um Varsk custa cerca de 250 moedas de ouro, apesar de que um animal excepcional possa chegar ao dobro desse valor. Eles normalmente estão disponíveis apenas em Vosgaard, já que eles não se dão bem com climas mais quentes ou cavalos e outros animais domesticados.

Varsk

Encontro	1	Experiência	270 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	15

DV [PV]	CA	JP	MO
5+5 [30]	16	7	8

1 x mordida +5 (1d6)

Varsks têm 30 pontos de movimento para propósitos de movimento terrestre. Eles podem carregar cavaleiros e cargas de até 110kg sem serem retardados; até 160kg à metade da taxa de movimento e até 215kg à um terço do movimento. Eles são bem adaptados a se movimentarem sobre a neve e gelo, e ignoram penalidades de movimentos nesses terrenos.

outros equipamentos

Aventureiros dependem de todo o tipo de equipamento, rações e itens de conveniência e necessidade. As listas de equipamentos no LB1 são geralmente aplicáveis em Cerilia. Se uma questão surgir sobre o tipo de tecnologia disponível, use as seguintes aproximações:

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



linhagens

Todos os personagens começam o jogo tanto como plebeus quanto herdeiros de antigas linhagens. Apenas personagens de linhagem podem ser regentes e assim governar seus próprios domínios, mas centenas de personagens de linhagem que não governam também existem. Esses herdeiros podem ser

primos de um regente, segundos ou terceiros na linha de sucessão, ou outras relações que não estão na linha para a coroa.

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

força da linhagem

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

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

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

Tabela 7: Força da Linhagem

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

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

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

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

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

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

derivações de poder

Linhagens são indicadores de mais que puro poder. A natureza da essência divina permeando a herança de um personagem é tão importante quanto a sua força. A derivação de

uma linhagem representa de qual das divindades antigas os poderes do personagem vem. Quando os deuses dos Andu, dos Rjuven, dos Brechts, dos Basarji e mesmo dos Masetianos enfrentaram Azrai na batalha de Monte Deismaar, eles abriram mão de suas vidas imortais para deter seu irmão maligno. Os mortais que sobreviveram absorveram as essências dessas entidades individuais.

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

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

O jogador pode escolher a derivação da linhagem de seu personagem, ou pode jogar o dado e obter resultado na tabela 8.

Tabela 8: Derivações de Linhagem

d100	Derivação
01-20	Anduiras
21-35	Reynir
36-52	Brenna
53-70	Basaïa
71-80	Masela
81-90	Vorynn
91-00	Azrai

as linhagens

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

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

Quando for criar a linhagem para um personagem, pense sobre os ancestrais do personagem, especialmente no fundador da linhagem. Como esse ancestral ascendeu ao poder? Que alianças, amizades e casamentos existem com outras linhagens? Existe alguma rusga ou rivalidades? A linhagem está se fortalecendo ou enfraquecendo com o tempo? que outros parentes compartilham a linhagem do personagem, e onde eles estão agora? A seção Sangue e Regência mais além nessa Parte provê linhas guia para determinar linhagens no caso de casamentos internos.

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

habilidades de linhagem

Herdeiros das linhagens antigas geralmente possuem talentos incomuns ou poderes associados com suas derivações. Esses poderes especiais são conhecidos como Habilidades de Linhagem. Todos os personagens herdeiros jogam a tabela 9 para determinar o número e poder de suas Habilidades de Linhagem. As categorias de força são cumulativas: um personagem com Força da Linhagem 24 joga o d100 para a categoria 0-10, a categoria 11-19 e a categoria 20-28.

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

categoria 20 - 28 para ver se ele desenvolve uma nova habilidade.

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

Tabela 9: Aquisição de Habilidades de Linhagem

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

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

Depois que o numero de Habilidades de Linhagem e suas forças de um personagem tiverem sido determinadas, jogue a tabela 10 para decidir as habilidades particulades para o personagem. Habilidades sanguíneas são geralmente desenhadas para serem ferramentas de interpretação e vantagens mágicas para personagens sanguíneos para refletir suas heranças únicas. Habilidades que duplicam efeitos de magia nao precisam de componentes materiais.

Se uma habilidade jogada no dado não estiver disponível para o personagem por qualquer razão, jogue novamente até que o personagem consiga uma habilidade aceitável. Por exemplo, algumas habilidades listadas na tabela 10 são habilidades maiores ou excelentes apenas; algumas outras podem não estar disponíveis para algumas derivações. Se um personagem joga o dado para uma habilidade menor quando ele é intitulado para uma maior ou uma excelente, ele tem a opção de manter a habilidade menor ou jogar novamente. Se a mesma habilidade é jogada duas vezes, jogue novamente para determinar uma nova habilidade.

Tabela 10: Habilidades de Linhagem

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

74-75	Senso de Direção (menor)
76-85	Sentido Aguçado (menor, maior)
86-87	Sentir Veneno (menor)
88	Toque de Podridão (grandiosa)
89-90	Viagem (grandiosa)
91-00	Vitalidade de Ferro (menor)

Afinidade Animal Menor, Maior, Grandiosa
Derivações: todas

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

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

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

Como habilidade excelente, o personagem pode detectar um único animal totem num raio de 1,6 quilômetros. Ao se concentrar por uma rodada, ele pode ver através dos olhos do animal, o chamar para sua localização ou transmitir informações à ele através de comunicação mental. O personagem aprende primeiro a localização do animal mais próximo, mas pode se concentrar para descobrir a localização de outro animal. Ele pode fazer isso indefinidamente, à taxa de um animal por rodada. Animais da espécie darão sua vida a serviço do herdeiro. Uma vez ao dia, o personagem pode tomar a forma do animal por até duas horas.

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

Alterar aparência Maior
Derivações: Brenna, Vorynn, Azrai

Alguns herdeiros podem alterar brevemente sua forma aproximada e suas características faciais por meio de um talento de ilusão natural. O efeito é igual ao da magia Metamorfosear-se ao quinto nível de habilidade, exceto que sua



duração é de um turno, mais uma rodada por nível. Ela pode ser usada uma vez por dia. Esse herdeiro pode aproximar sua aparência para a de outra pessoa se ele já a tiver encontrado antes.

Antecedentes Menor
Derivações: Brenna, Masela, Vorynn

Alguns herdeiros são abençoados (ou amaldiçoados) com as memórias de seus ancestrais. Com concentração, eles podem chamar as memórias de todos seus ancestrais diretos. O personagem ganha essas memórias com seu nascimento; portanto, o personagem não terá nenhuma das memórias de seus pais posteriores ao nascimento de seu personagem. Um irmão que nasça dois anos depois, no entanto, ganhará esses dois anos de memórias que seu irmão mais velho não ganhou. Da mesma forma, o personagem ganhará as memórias de seu avô até o momento em que seu pai nasceu; a partir desse momento, o personagem ganha as memórias de seu pai, não as memórias de seu avô.

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

Astuto em Batalha Maior
Derivações: Anduiras, Azrai

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

Aura Divina Maior, Grandiosa
Derivações: Todas, exceto Brenna

Um manto intangível de poder e nobreza cerca alguns personagens sanguíneos, impondo respeito de todos que eles encontram. A aura divina marca o personagem como um herdeiro de poder, assim como a marca de sangue faz; o personagem ganha um bônus de +1 a +4 a todos os testes de reação da tabela 4.3 do LB1.

O herdeiro pode aumentar sua aura uma vez por dia com uma rodada de concentração. O efeito dura uma rodada por nível. Como uma habilidade maior, o personagem pode usar o efeito da magia *amizade(Tomo da Magia)* em qualquer personagem não sanguíneo dentro de 9 metros. Como uma habilidade excelente, a aura do personagem age como *padrão hipnótico(Tomo da Magia)* contra criaturas não hostis e como a magia *Medo(LB1)* contra inimigos (a habilidade afeta um raio de 9 metros).

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

Controle Elemental Grandiosa
Derivações: Anduiras, Basaïa, Masela, Reynir

Vários deuses antigos estavam intimamente ligados aos quatro elementos. Masela era a deusa do mar; Basaïa era associado ao sol; Reynir era ligado à terra; Anduiras era associado aos céus. Raros herdeiros dessas linhagens absorveram o poder sobre os elementos de seus progenitores.

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

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

Coragem Todas
Derivações: Anduiras

Como o antigo deus da batalha nobre, Anduiras imbuiu coragem sobrenatural em muitas linhagens derivadas dele. Como uma habilidade menor, personagens com coragem automaticamente passam em jogadas de proteção contra efeitos que criam medo normal ou mágico, incluindo causar medo, assustar, susto, emoção,

medo, assassino fantasmagórico, tambores do pânico, medo dragontino e efeitos similares. Para efeitos que normalmente são negados testes, o personagem pode fazer uma jogada de proteção com -2 de penalidade.

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

Cura Menor, Maior, Grandiosa
Derivações: Anduiras, Basaïa, Reynir

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

Detectar Ilusões Menor
Derivação: Todas, exceto Anduiras

Herdeiros com essa habilidade raramente são enganados por magias de ilusão que criam falsas imagens visuais. Quando um herdeiro encontra uma ilusão, ele é imediatamente permitido a fazer uma JPS contra magia. Sucesso significa que o herdeiro imediatamente percebe a ilusão pelo o que ela é, mesmo se ele não estiver fazendo nenhum esforço em particular para não acreditar na ilusão. Se ele conscientemente tentar não acreditar, ele o faz com um bônus de +4 na jogada de proteção.

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

Detectar Mentiras
Menor
Derivação: Todas, exceto Azrai

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

Estado de Alerta Menor
Derivações: Basaïa, Brenna, Reynir, Azrai

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

Forma de Sombra Maior
Derivações: Brenna, Azrai

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

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

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

Fúria Divina Maior
Derivações: Anduiras, Basaïa, Masela

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

decidir se a interpretação do personagem indica se a fúria pode sobrepujá-lo.

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

Habilidade Ampliada Menor
Derivação: Todas, exceto Masela

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

As linhagens resultantes geralmente mostram exemplos quase divinos de força, inteligência ou beleza. Um descendente com esse habilidade aumenta uma pontuação de atributo em um ponto se ela for 14 ou mais; ele aumenta em 1d6 pontos se a pontuação do atributo for menor que 14. Isso pode aumentar uma pontuação para 19 ou até 20. Os atributos associados a cada derivação são as seguintes: Anduiras-Carisma ou Força; Basaïa - Inteligência; Brenna - Destreza; Reynir - Constituição; Vorynn - Sabedoria; Azrai - Carisma ou Inteligência.

Leitura de Caráter Maior
Derivações: Basaïa, Brenna, Vorynn

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

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

Marca de Linhagem Menor
Derivações: Todas

O personagem de linhagem carrega um sinal visível e reconhecível de sua herança especial. Dependendo da família, ele pode ser uma mecha branca de cabelo, olhos de verde brilhante ou uma marca de nascença. PNJs que reconheçam a marca tenderão a ser respeitosos com o herdeiro e mesmo inimigos perceberão a marca como um aviso para serem cautelosos perto do herdeiro. Os efeitos da Marca de Linhagem é um bônus de +1 a +4 aos testes de reação (veja tabela 4.3 do LB1), dependendo das circunstâncias do encontro.

Medo Maior
Derivação: Azrai

Com um toque, o descendente pode incutir terror absoluto em sua vítima, de acordo com a magia de medo lançada por um mago de 10º nível. A armadura não atrapalha o efeito; o personagem precisa apenas roçar levemente sua vítima (embora uma jogada de ataque possa ser necessária dependendo das circunstâncias). O descendente pode usar esse poder três vezes por dia. Como benefício incidental, o descendente ganha um bônus de +2 em suas jogadas de proteção contra todos os tipos de medo que permitem testes de resistência.

Pensamentos Indecifráveis Menor
Derivações: Todas

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

Persuasão Maior
Derivações: Azrai, Brenna

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

Proteção contra o Mal Maior
Derivações: Todos, exceto Azrai

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

Regeneração Grandiosa
Derivação: Anduiras, Reynir, Azrai

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

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

Um bônus adicional é ganho por personagens que usam a regra Agonizando do LB1 (pág. 96). Ao usar essas regras, o descendente não continua a perder pontos de vida depois que sua pontuação cair abaixo de zero, embora ele morra se for reduzido a -10 pontos de vida.

Resistência Menor, Maior, Grandiosa
Derivações: Todas

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

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

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

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

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

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

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

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

Senso de Direção Menor
Derivação: Masela, Reynir

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

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

Sentido Aguçado Menor, Maior
Derivações: todas

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

Anduiras: Descendentes de Anduiras podem detectar o mal três vezes por dia, conforme descrito no LB1. Como habilidade principal, eles podem detectar o mal à vontade.

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

Como habilidade principal, o descendente de Azrai ganha o poder de ver o Mundo das Sombras, como é conhecido nos halflings (*detectar o mal, detectar mortos-vivos e detectar*



magia [somente necromancia] no mundo real; de acordo com as magias de mago no quinto nível da habilidade: 1-4 chances em 6 de ter um sucesso; sempre que o descendente desejar; concentrar-se por uma rodada permite todos os três ao mesmo tempo). Os descendentes de Azrai também podem observar lugares onde uma passagem para o Mundo das Sombras pode ser feita, mas isso não confere a habilidade de entrar no Mundo das Sombras.

Basaïa: Os descendentes do sangue de Basaïa têm a visão de um falcão. Eles conseguem detectar detalhes e movimentos a uma distância dez vezes maior que a de um ser humano normal. Todas as penalidades de alcance de projéteis para o descendente são reduzidas em uma categoria, ou seja, tiros de longo alcance sofrem a penalidade de -2 para tiros de médio alcance, e tiros de médio alcance não são penalizados.

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

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

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

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

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

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

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

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

Sentido de Veneno Menor
Derivações: Azrai, Reynir

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

Toque de Podridão Grandiosa
Derivação: Azrai

Um personagem com essa habilidade pode destruir objetos inanimados com um mero toque. O metal enferruja, a pedra se desintegra em areia e a madeira apodrece em polpa. O descendente pode usar esse poder uma vez por dia e pode afetar até 3 metros cúbicos mais 0,3 m cúbico por nível. O efeito é quase

instantâneo, e qualquer item tocado deve fazer uma jogada de proteção ou ser destruído. Se usado contra as armas ou armaduras de um inimigo, o descendente deve ter sucesso em uma jogada de ataque para ativar o poder.

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

Viagem Grandiosa
Derivações: Todos, exceto Anduiras e Reynir

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

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

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

Basaïa: Os descendentes de Basaïa viajam pisando de chama em chama. Um descendente deve entrar em um fogo grande o suficiente para cobrir seu corpo inteiro e deve emergir de um fogo de tamanho semelhante. O descendente não é prejudicado pela transição, mas outros que o seguem devem se proteger.

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

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

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

Vontade de Ferro Menor
Derivação: Anduiras, Reynir, Azrai

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

sangue e regência

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

Uma criança de linhagem não ganha ou perde força de linhagem com base nas ações dos pais ou da família. Se um pai de sangue for morto em batalha por um awnshegh, a linhagem de sua filha não será afetada. Da mesma forma, se uma mãe de sangue se torna a Grande Alta Rainha após o nascimento de sua filha, o aumento da linhagem da mãe não aumenta a força da filha.

passando a linhagem

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

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

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

regência

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

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

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

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

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

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

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

usurpação (roubo de linhagem)

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

Se um personagem de linhagem morrer de morte natural ou perecer nas mãos de um plebeu, sua linhagem não é infectada e todas as suas características de linhagem morrem com ele. Se um personagem regente morrer de maneira semelhante, seu herdeiro assume o domínio do regente e seu valor de Pontos de Regência. O herdeiro não ganha nenhuma

força ou habilidades de linhagem (mas ainda pode ganhar posições materiais).

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

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

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



tighmaevril

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

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



CAPÍTULO V

◆ domínios ◆

Ao cenário de campanha BIRTHRIGHT, cada jogador pode escolher jogar como um regente – um personagem que reina seu próprio domínio. Ele pode ser o senhor de um reino ou um baronato, o patriarca de um templo, o líder de uma guilda de ladrões, ou um mestre das artes mágicas.

regência

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

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

personagens e domínios

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

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

Regentes são personagens descendentes que possuem domínios de algum tipo. Domínios podem ser reinos, redes de guildas, sectos de templos ou coleções de poder mágico. Um personagem pode carregar um título como rei, duque, conde, príncipe, patriarca ou mestre de guilda. Regentes acumulam Pontos de Regência ao controlarem domínios e a força de sua linhagem pode mudar com o sucesso de seu governo.

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

criando um personagem regente

Quando um jogador decide que seu personagem BIRTHRIGHT é um regente, três passos extras são adicionados ao processo de criação de personagens. Primeiro, o jogador precisa escolher ou criar um domínio para seu personagem – veja Selecionando um Domínio. Segundo, o personagem ganha 10 pontos de vida de bônus que são permanentemente adicionados ao seu total. Um guerreiro de primeiro nível com 7 pontos de vida é elevado para 17 pontos de vida quando ele é designado um regente. Esses pontos de vida extra são perdidos se o personagem um dia abdicar ou de alguma forma perder seu domínio. Terceiro, o personagem ganha uma chance de sortear um item magico aleatório utilizável por sua classe ou começar o jogo com uma montaria e qualquer armadura e armas não mágicas que ele escolha. Como um governante, ele tem acesso a dinheiro e recursos com os quais outros personagens inicialmente não podem contar.

personagem não regente

Descendentes e plebeus são criados seguindo as regras no capítulo 3 desse livro. Descendentes pode começar o jogo com uma montaria e armas e armaduras de sua escolha, como descrito acima para regentes. De fato, disso se pressupõe que o descendente tenha origem nobre. O jogador também deve escolher de que domínio o personagem vem, e deve determinar sua relação com o governante (incluindo um governante jogador, se ambos os jogadores concordarem).

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

o domínio

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

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

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

Reinos: O termo reino se refere a qualquer domínio que inclui uma ou mais províncias. O governador de uma província é um Lorde reconhecido ou entidade política capaz de fazer leis,

executar justiça e cumprir os deveres esperados de um chefe de estado. Um domínio composto inteiramente por guildas, templos ou fontes de magia não é um reino – apenas domínios com províncias podem ser chamados de reinos.

selecionando um domínio

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

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

O Mestre terá que realocar o domínio de tamanho similar no mapa Cerilia, substituindo informações relevantes com as características do domínio recém desenhado pelo personagem.

descrevendo um domínio

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

Províncias

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

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

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

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

Contruções

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

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

Entretanto, o número de regentes que podem ter controle sobre uma província é limitado:

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

Note que construções de nível 0 não contam nestes totais. (Nota: esta análise é fornecida por uma questão de praticidade. O Mestre pode alterar ou ignorar esta linha de orientação.)

Nem todos os espaços disponíveis precisam ser preenchidos. Por exemplo, digamos que Terienes o clérigo possua uma construção templo numa província (3). Porque é uma província de nível 3, nenhum outro personagem pode controlar construções templo lá, ainda que seu templo seja um templo (1), templo (2) ou templo (3).

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

Guildas tendem a ser as pedras fundamentais dos domínios ladinos, apesar de qualquer classe de regente possa controlar construções e guildas. Em Cerilia, centenas de guildas de artesãos e companhias mercantes controlam o comércio. Um regente que controle muitas guildas tende a ser um príncipe mercante, um investido ou uma figura do submundo, apesar de uma guilda ser quase sempre um negócio legítimo. O tipo de guilda (artesãos, carroceiros, ladrões, etc) nunca é especificada pelas regras, mas o personagem regente deve designar o tipo de guilda que ele controla ao seu sabor. Cada nível de uma construção guilda representa o controle sobre uma quantidade da riqueza da província: uma guilda (2) numa província (4) é então responsável por 50% da economia da província.



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

Leis são qualquer entidade (variando de patrulheiros vigilantes a guarda leal do rei) que afetem a habilidade do governante de controlar a província e a lealdade dos servidores do seu governo, incluindo burocratas e polícias. Quando um Foro pertence a um regente que é hostil ao governante da província, ela representa banditismo e ilegalidade. Governantes sábios tentam controlar pelo menos alguns foros em províncias que eles controlam, já que elas melhoram a habilidade de controlar áreas em rebelião.

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

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

Ativos

Qualquer coisa que um regente controle que não está listado acima é conhecido como

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

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

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

Fortificações tornam a província mais difícil de atacar. Dois tipos de fortificações são possíveis: castelos e construções fortificadas. Um castelo protege toda uma província, enquanto uma construção fortificada torna uma construção mais resistente à destruição. Construções fortificadas podem ser monastérios ou catedrais defensáveis, torres de magos isoladas ou fortalezas de bandidos escondidas.

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

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

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

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

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

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

Lealdade

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

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

Regência e domínios

Os Pontos de Regência de um personagem estão intimamente ligados ao seu sucesso em



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

Ganhando Regência

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

um domínio de amostra

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

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

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

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

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

Em Caerwil, O mestre da guilda Kalien controla as propriedades da lei (2) e da guilda (2), desafiando assim o controle de Suris sobre sua fronteira norte. Alamier é uma província (4), que pode sustentar um segundo sacerdote regente; um templo (0) leal a outro domínio existe aqui.

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

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

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

pode acumular esses pontos ou gastá-los como desejar durante o turno de domínio.

Gastando e Perdendo Regência

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

Pontos Regência e Força da Linhagem

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

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

Investidura

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

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

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

Vassalagem

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

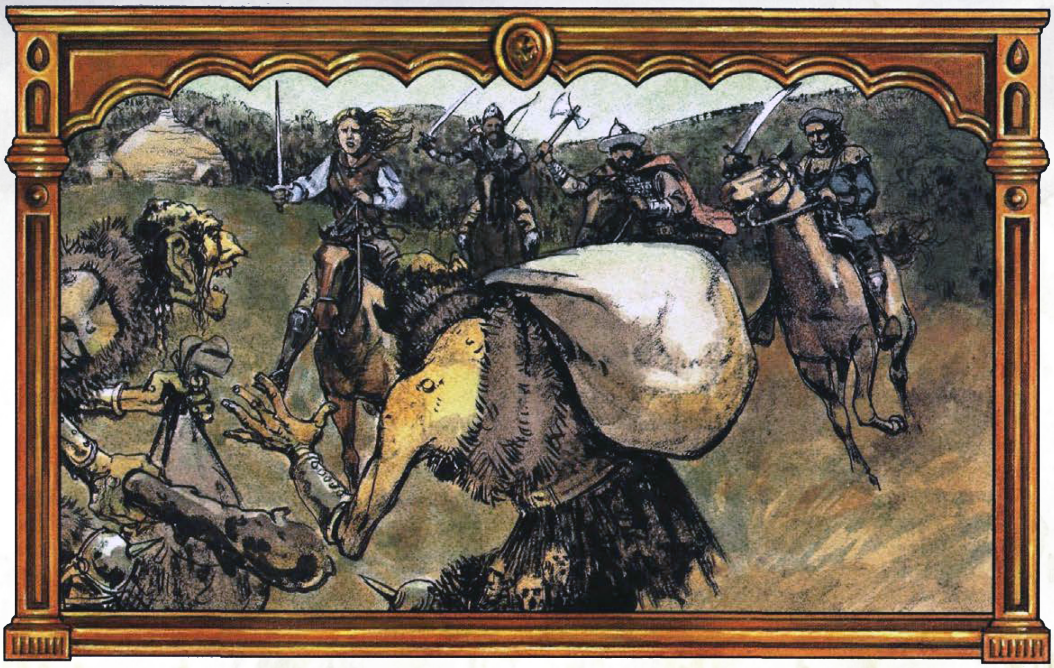
Ao tomar votos de vassalagem, o regente mais fraco concorda em doar alguns de seus pontos de regência para o regente mais forte. O regente mais forte recebe mais poder, e o mais fraco preserva seu domínio e seus títulos. Ambos os personagens precisam participar na cerimônia de investidura para que o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

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

o turno de domínio

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

Durante um turno de domínio, um regente dirige o crescimento de seu domínio de várias maneiras: ao trabalhar para o crescimento dos níveis de províncias e construções; travando empreendimentos diplomáticos ou mercantis;



guerreando; construindo fortalezas; e se dedicando aos negócios do domínio. Em adição às ações que um regente possa planejar, eventos podem forçá-lo a responder a ações de outros regentes, incursões de monstros ou desastres naturais.

quando um turno de domínio é jogado?

O jogo de Old Dragon 2 é baseado em aventuras, não administração pública. Turnos de domínio servem de bastidores para aventuras em Cerilia e para padrão de medida para o sucesso do personagem como regente. Turno de domínio são ferramentas para criar aventuras excitantes e desafios para os personagens.

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

Quando uma aventura começa, o turno de domínio é temporariamente suspenso. Se um personagem regente parte em uma aventura contra bandidos gnolls em suas fronteiras, é mais fácil "congelar" o turno de domínio até que a aventura se acabe. O processo de resolver o turno de domínio acontece fora do tempo de aventura. Jogar um turno de domínio geralmente não obriga os personagens a largar o que estão fazendo e retornar a suas capitais. Por outro lado, um regente que foi preso em uma masmorra inimiga por um longo período muito provavelmente teria que pular um ou dois turnos de ação.

o centro de ação

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

É quase impossível jogar as ações de cada regente em Cerilia ou mesmo de Anuire simultaneamente. Ao invés disso, concentre o foco

escolhendo um centro de ação de cada vez. Os personagens regentes num centro de ação em particular (assim como quaisquer PNJs de maior importância no centro de ação) podem ser considerados ativos durante esse turno. Os outros personagens regentes estão temporariamente em suspensão, mas terão seu turno de domínio quando você terminar com o outro centro de ação.

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

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

regentes pnjs

Naturalmente, os personagens jogadores não irão controlar todo o continente de Cerilia quando a campanha começar. De fato, eles provavelmente possuirão não mais que dois ou três reinos entre as centenas de Cerilia. Isso significa que o mestre precisa controlar um número de governantes PNJs. Tais personagens serão aliados, inimigos e rivais dos personagens jogadores, da mesma forma que PNJs em situações de aventura.

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

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

sequência de jogo de domínio

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

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

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

*opcionais

1. Jogue Eventos Aleatórios

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

O mestre joga cada evento aleatório na Tabela 12 secretamente, para que os jogadores não saibam se o evento é encenado ou o resultado de uma jogada aleatória.

3. Determine a Iniciativa do Domínio

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

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

3. Colete Pontos de Regência

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

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

Tabela 11: Classes e Regência

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

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

Exemplo: Riela Terboene de Elinie é uma guerreira de 1º nível, com Valor de Linhagem de 26. Seu domínio consiste de 7 províncias cujo valor total é 24. Ela possui 15 níveis de Foro espalhados por essas províncias. Ela também possui 4 níveis de Foro nas terras vizinhas de Osoerde.Ao todo,

resolvendo eventos aleatórios

Tabela 12: Eventos Aleatórios

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

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

descrições dos eventos aleatórios

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

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

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

seu Poder de Domínio é 24+15+4=43 pontos.Já que seu Valor de Linhagem é 26, ela ganha 26 Pontos de Regência nesse turno.

4. Tributação, Coleta e Comércio

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

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

Primeiro, governantes podem declarar taxas. O regente decide para cada província se aquela província receberá uma taxa leve, moderada ou severa. Ele então joga na Tabela 14 para cada província. É claro que uma taxa severa não torna um regente popular entre seus súditos, mas taxas leves tornam o regente mais popular.

Segundo, regentes podem colher ouro de suas construções. Governantes de Guildas ou Templos podem coletar fundos de suas redes (veja a Tabela 15). Governantes de Foros podem exigir uma parte de uma taxa ou coleta de outro regente através de tarifas, deveres, ou simplesmente banditismo (Veja Reivindicações por Foros). Foros também ajudam um regente a forçar aumento de taxas sem reduzir a lealdade das províncias. Fontes não geram taxas ou coletas.

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

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

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

Desastres naturais podem varias de incômodos a catástrofes. jogue 1d6: um resultado de 1-3 indica um pequeno problema, um 4-5 significa um problema maior, e um 6 é uma catástrofe. Pequenos problemas como nevascas, pequenos deslizamentos de terra e enchentes menores restringem viagens, reduzem a taxação da província em uma barra de ouro ou atrasam a construção de estradas ou castelos. Fome, pragas, enchentes maiores, incêndios e terremotos são problemas piores que podem ser qualificados como problemas maiores ou catástrofes. Problemas maiores reduzem a taxação de uma província em 1d6 barras de ouro; catástrofes atingem 1d3 províncias por TODA a produção de ouro por um turno de domínio.

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

Problema diplomático: Um embaixador de outro reino desejam discutir uma aliança, problema de comércio ou outro assunto de mútuo interesse. O mestre decide quem deseja falar com o personagem do jogador e a importância do problema para o jogador. Diplomacia pode envolver ameaças e intimidação, ou pode ser um assunto delicado de entendimento ou sugestão.

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

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

Quinto, um regente pode declarar guerra para saquear ou pilhar seus vizinhos. Se seus exércitos não têm oposição em uma província, ele pode ordená-lo a pilhar aquela área como se estivesse realizando taxação severa. Veja Exércitos e Guerra para mais informações.

Tabela 14: Taxação de Províncias

Nível da Província	Taxa Leve	Taxa Mediana	Taxa Severa
0	-	-	1d3-2*
1	1d3-2*	1d3-1*	1d3
2	1d3-1*	1d3	1d4
3	1d3	1d4	1d4+1
4	1d4	1d4+1	1d6+1
5	1d4+1	1d6+1	1d8+1

Se o jogador desejar conduzir as negociações pessoalmente (interpretando o encontro), ele precisa usar uma ação para tal. Se não quiser interpretar, ele pode simplesmente dar sua resposta e esperar pelo resultado.

Corrupção ou crime: os seguidores do regente são pegos em atos desonestos. Corrupção é comum em províncias desenvolvidas em que o governante possui construções foro de nível baixo. Em um templo, corrupção pode envolver um subordinado ambicioso vendendo propriedade da igreja para ganho pessoal. Corrupção afeta diretamente o tesouro do regente. A produção de ouro da construção ou província é reduzida em 1d3 barras de ouro por turno até que o regente tire uma resposta bem sucedida.

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

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

Problema de Comércio: jogue 1d6: um resultado de 1-5 indica um problema, mas um 6 garante um bônus ou excedente que rende ao regente 1d3 barras de ouro extras durante sua fase de taxação. Problemas de comércio incluem disputas trabalhistas, aumento de tarifas ou impostos, ou o fechamento de uma rota comercial devido à guerra ou pirataria. Uma única rota comercial no território do regente se fecha, e ele perde 1d6 barras de ouro da produção de uma província ou construção. Em adição, regentes ladinos sofrem uma perda maior de regência durante a fase de ajuste de cada turno até que responda satisfatoriamente ao evento.

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

6	1d6+1	1d8+1	1d10+1
7	1d8+1	1d10+1	1d12+1
8	1d10+1	1d12+1	2d8
9	1d12+1	2d8	2d8+2
10	2d8	2d8+2	2d10+2

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

Tabela 15: Coleta de Guilda e Templo

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

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

Reivindicações por Foros

Todos os Foros podem reivindicar dinheiro adquirido por taxação de uma província ou coleta de uma construção se estiver na mesma província. (Um regente pode exigir dinheiro taxado de suas próprias províncias, mas o resultado será o mesmo). Quando um Foro opta por fazê-lo, o mestre joga na Tabela 15A. O nível do Foro é comparado com o nível da construção alvo para determinar a linha correta na tabela. Então a coluna apropriada é selecionada baseada na quantia de BOs coletadas pela construção alvo. O mestre joga para ver se o Foro consegue qualquer quantia de BOs.

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

Revolta ou Rebelião: Isso afeta apenas regentes que governam reinos (domínios que incluem pelo menos uma província). Regentes que governam apenas construções não são afetados. A província com a menor pontuação de lealdade imediatamente cai mais um ponto, possivelmente caindo para Pobre ou Rebelde. Decretos e tenentes não têm efeito em acalmar a rebelião; o regente precisa gastar uma ação como diplomacia, declarar guerra (e então ocupar a província), ou espionagem, ou sair em uma aventura para resolver a situação. Lealdade é ajustada no passo 10 do turno de domínio. Os efeitos de lealdade são detalhados na seção 10, Ajuste de lealdade e regência.

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

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

Grande capitão ou Heresia: os habitantes de um domínio estão inclinados a botar sua confiança em outra pessoa além do regente. Esse evento geralmente indica o aparecimento de um herói carismático com visões perigosas. O surgimento de um grande capitão neutraliza uma construção ou província do domínio de um regente, que se torna leal ao capitão ao invés do regente. (Governantes de reinos perdem uma construção foro se possuírem alguma, ou uma província inteira se não possuírem!) O governante de um domínio coleta impostos normalmente, mas não coleta pontos de regência das construções ou províncias afetadas.

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

Tabela 15A: Reivindicações de Foros

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

5. Pagamento da Manutenção do Domínio

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

Folha de Pagamento

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

Custos de Manutenção

Cada castelo, construção fortificada e província ocupada (uma província estrangeira dominada por tropas do regente) custa 1 BO;

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

Esse problema tem diversas soluções possíveis:

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

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

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

Esse evento é um coringa para todo tipo de ocorrência estranha que não se encaixa em nenhuma categoria. Uma praga terrível que destrói plantações pode aparecer; a única maneira de pará-la pode ser partir em uma aventura para encontrar a causa e uma cura para a praga. Uma personalidade importante pode desaparecer misteriosamente, ou uma série de portentos e presságios podem aterrorizar a população. Independente do evento, ele pode requerer que o regente investigue pessoalmente.

efeitos de eventos aleatórios

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

respostas aos eventos

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

Ação do regente: O personagem gasta uma ação no turno de domínio para responder à situação pessoalmente. À decisão do mestre, isso pode resultar em uma aventura; eventos

se o regente não pagar, o nível do castelo ou fortificação cai em 1, ou a província se rebela. O regente também precisa pagar um custo de manutenção para suas províncias e construções. Conte os números de províncias e Foros, Guildas e Templo (mas não Fontes) no domínio do regente. Não totalize os níveis, só some quantos são e consulte a Tabela 19.

Tabela 16: Custos de Manutenção de Domínios

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

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

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

O Valor da Corte

Regentes não vivem como plebeus. Cada regente ativo precisa gastar dinheiro para manter sua corte e pagar seus criados a cada turno de domínio. O regente decide quanto ele deseja gastar, mas geralmente quanto mais ele gastar,

como assassinatos, monstros e intriga se conduzem a aventuras.

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

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

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

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

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

resolvendo a resposta do regente

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

mais opulenta e impressionante é sua corte. A seguir estão os resultados de gastos na corte.

- **0 BO:** nenhuma corte. Ações de Diplomacia e Decreto são impossíveis.
- **1-2 BO:** corte mantida em nível mínimo. Áreas igualam uma estalagem comum, poucos servos, nenhum retentor especializado como tutores, músicos ou falcoeiros, nenhum evento como banquetes ou bailes. Subtraia 4 em qualquer ação de Diplomacia.
- **3-5 BO:** corte no limite do aceitável, com instalações "singulares" e um punhado de retentores. Ocasionais assuntos de Estado. Subtraia 2 em qualquer ação de Diplomacia.
- **6-8 BO:** uma corte mediana com boas instalações. Uma boa quantia de servos e retentores, e galas e festividades singulares. Nenhum modificador em Diplomacia.
- **9 BO ou mais:** um opulento centro de poder – a inveja de reinos vizinhos. Arte, literatura e esportes são celebrados. Visitantes são sempre esperados. Todo dia traz um evento festivo de alguma forma diferente. Adicione +3 em qualquer ação de Diplomacia.

Tabela 13: Resposta aos Eventos

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

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

D: Desastroso. A situação piora regência ou perda de ouro aumenta.
R: Ruim. A situação continua sem solução.
M: Moderado. A situação é parcialmente resolvida a alto custo ou perda. Perda de ouro ou regência é diminuída, mas não evitada.
B: Bom. A situação é resolvida competentemente e com custos modestos.
O: Ótimo. A situação foi resolvida por completo com custos mínimos.

6. Declarando Ações Livres

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

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

*somente para regentes sacerdotes
**somente para regentes ladrões

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

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

Comunicação de Rotina

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

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

uma breve resposta – aceitar ou recusar uma proposta, por exemplo – sem gastar uma ação.

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

Viagem de Rotina

No início de cada turno de domínio, jogadores decidem onde seus personagens regentes estarão localizados. Regentes podem se realocar em qualquer província ou construção em seu domínio pelo custo de 1 BO (para cobrir os gastos para mover guardas, servos e membros da corte junto com o regente). Se outros personagens de jogadores servirem como tenentes ou guardas para o regente, eles podem acompanhar o regente sem custo extra.

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

7, 8, 9. Rodadas de Ação

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

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

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

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

10. Ajustar Lealdade e Regência

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

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

- -1 se taxas severas foram coletadas
- +1 se nenhuma taxa foi coletada
- -1 se houve recrutamento para uma guerra estrangeira começada pelo regente
- -1 se o regente ignora um evento aleatório que afeta a província
- -1 se um regente rival completou com sucesso uma ação Agitar
- +1 se o governante completar com sucesso uma ação Agitar
- +1 para todas as províncias se o regente vencer uma grande batalha contra um inimigo tradicional (à discrição do mestre)
- -1 para uma província sob ocupação. Note que a província recebe uma lealdade de "baixa" a partir do primeiro turno que está ocupada por forças inimigas.

Foros e Lealdade

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



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

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

Rebelião

Quando uma província se torna rebelada o governante não pode recolher taxas lá, e todas as construções do regente naquela província são consideradas contestadas. Na rodada de ação seguinte a província levanta o maior número de recrutados possível e é capaz declarar uma ação de guerra contra as forças opressoras (tanto o regente quanto inimigos realizando uma ocupação) ou defender-se contra quaisquer ataques contra insurgências. Recrutar o máximo possível permanentemente faz com que o nível da província caia um nível (que pode ser restaurado de maneira normal após a rebelião acabar). Se os recrutados forem derrotados, a rebelião acaba e a lealdade da província retorna para "baixa". Outras ações como Diplomacia ou Agitar podem acabar com a rebelião.

Perda de Regência

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

mesmo turno de domínio se qualificam como uma perda grande.

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

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

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

domínios, personagens e ações livres

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

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

resolvendo ações

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

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

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

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

Quando um regente é contra uma ação de domínio, um processo de licitação se inicia e continua até todos os regentes decidirem não gastar mais Pontos de Regência. No exemplo acima, um regente inimigo com uma construção na mesma província pode contribuir com quantos PR ele desejar para aumentar o número alvo; se ele contribuir com 5 PR, o número se tornará 11.

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

tipos de ações

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

Ações de Personagem: são empreendimentos pessoas que não afetam o reino como um todo. Somente regentes podem realizar Ações de Domínio, mas quaisquer personagens

tabela 17:lista mestre de ações

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

no centro de ação podem realizar Ações de Personagem. Ações de Personagem contam como uma das três ações permitidas em um turno de domínio.

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

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

Ações de Reino: algumas ações de domínio afetam várias províncias de uma vez e contam como uma única Ação de Reino. Por exemplo, um clérigo regente pode ordenar todos os Templos em um reino para de Agitarem contra um governador maligno. Um regente tentando afetar várias províncias com a mesma ação precisa possuir os requerimentos de custo em Ouro e Pontos de Regência para todas as províncias. O clérigo acima, por exemplo, precisaria gastar 3 BO e 3 PR para fazer três províncias usarem a ação Agitar de uma vez.

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

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

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

descrições de ações

Aventura Sucesso: Especial
Tipo: Personagem Custo Base: Nenhum

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

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

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

Agitar Sucesso: 10+
Tipo: Domínio Custo Base: 1 RP
(Para Sacerdotes, Livre) Reino 1 BO

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

O número alvo é aumentado pela diferença entre a construção do regente ativo e o nível da província (é mais fácil de agitar quando você tem uma influência substancial em uma região). Se o governante apoiar o esforço, o nível de Foro do governante é subtraído do número alvo; se o governante é contra, adicione o nível de Foro ao número alvo. O número alvo também pode ser multiplicado gastando Barras de Ouro,

na proporção de uma barra por um ponto. Se o agitador é bem sucedido por uma margem de 10 ou mais, a lealdade cai dois níveis.

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

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

Construir Sucesso: 5+
Tipo: Livre Custo Base: 1 BO+

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

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

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

Edifício de Madeira ou Pedra: isso pode ser o salão de reuniões de um vilarejo, uma alfândega, silo, capela, salão do ministério ou



de governo. Custos variam de 1 a 30 BO, dependendo do tamanho e grandeza do edifício.

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

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

Estrada: estradas são necessárias para comércio por terra, e também aceleram a velocidade de exércitos e aventureiros. Uma estrada pode ser de crítica importância em regiões montanhosas ou de mata densa. Uma estrada

custa do dobro do Custo de Movimento de Terreno da província (ver Tabela 23). Logo, criar uma estrada através de uma província com colinas custa 4 BO.

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

Contestar Sucesso: 10+
Tipo: Domínio, Reino Custo Base: 1 PR

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

A construção fica contestada ate:

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

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

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

Governo de uma província pode ser contestado da mesma maneira. Uma província é contestada automaticamente se a província é contestada durante uma guerra. Enquanto o governante não for despojado (*desapossamento* significa cortar a ligação de um governante com sua terra) mas o conquistador permanece, a província não gera regência ou BO para nenhum dos lados.

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

Criar Construção Sucesso: 10+
Tipo: Domínio Custo Base: 1 BO

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

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

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

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

Declarar Guerra Sucesso: Especial
Tipo: Domínio Custo Base: Nenhum

Qualquer regente pode declarar guerra. Um regente precisa declarar guerra antes de mover tropas para províncias que não pertençam a ele; se ele não declarar guerra, ele só pode mover tropas dentro de seu próprio reino. Um regente



que não possua nenhuma província precisa pedir permissão do governante da província para mover tropas de construção a construção; se não o fizer, ele precisa declarar guerra.

Quando guerra é declarada, o regente tem quatro Movimentos de Guerra para posicionar suas tropas (esses são realizados após a Rodada de Ação, quando todas as outras ações forem resolvidas). Outros regentes podem declarar guerra para serem capazes de realizar Movimentos de Guerra. Note que um regente que queira somente defender seu território, sem contra-invadir, não precisa declarar guerra; ele pode realizar Movimentos de Guerra em resposta a um ataque contanto que ele não deixe seu território. Se o alvo de uma declaração de guerra já usou sua ação esse turno, ele precisa esperar até o próximo turno de ação para realizar uma contra-ofensiva.

Veja Exércitos e Guerra para mais informação.

Decreto Sucesso: Especial
Tipo: Livre Custo Base: 1 BO

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

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

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

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

Diplomacia Sucesso: 10+
Tipo: Domínio Custo Base: 1 BO, 1 PR

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

- Criar ou romper uma aliança
- Criar um acordo para existir uma rota de comércio entre os dois reinos

- Forçar concessões como tributo ou terras de outro regente
- Responder a um evento aleatório como um feudo, inquietação ou bandidagem

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

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

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

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

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

Debandar Sucesso: Automático (5+)
Tipo: Livre Custo Base: Nenhum

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

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

Espionagem Sucesso: Especial
Tipo: Domínio (Ladino: Livre) Custo Base: 1 BO

Espionagem envolve qualquer tipo de espionagem ou ação "por debaixo dos panos". Um regente ladino pode realizar essa ação como uma Ação Livre uma vez durante seu turno de domínio. Espionagem pode:

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

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

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

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

(os efeitos de uma Ação de Personagem falsa são ignorados).

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

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

Finanças Sucesso: Automático
Tipo: Livre Custo Base: Nenhum

Regentes podem converter riquezas pessoas em Barras de Ouro em uma proporção de 2.000 PO por BO. Da mesma maneira, um regente pode converter uma BO em 2.000 PO de dinheiro pessoal. Um regente pode usar essa ação somente uma vez por turno de domínio; se ele tentar converter fundos com muita freqüência, ele desvaloriza seu tesouro até 0.

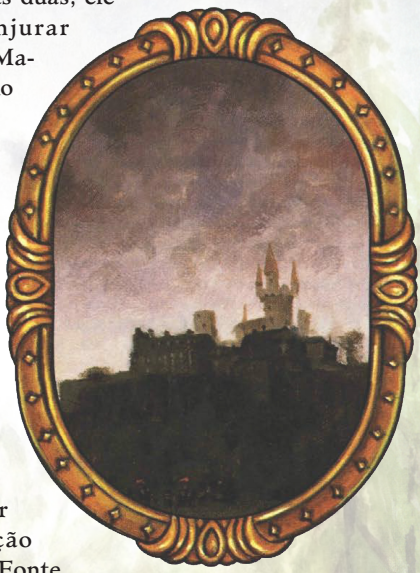
Em cada turno de domínio um regente pode converter 5 BO (10.000 PO), mas uma BO por nível de construção de guilda que ele possuir. Um regente com 4 níveis de guilda em seus domínios poderia converter 9 BO (18.000 PO) por turno.

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

Forjar Linhas Ley Sucesso: 5+
Tipo: Domínio Custo Base: 1 BO, 1 PR

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

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



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

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

Fortificação Sucesso: 2+
Tipo: Domínio, Reino Custo Base: 1 PR

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

Construções: qualquer tipo de construção pode ser fortificado. Uma construção fortificada permanece sob o controle do regente mesmo se estiver localizada em uma província ocupada por forças inimigas.

Fortificar uma construção custa 4 BO por nível de construção. O trabalho avança na

proporção de 1d6 BO por turno de domínio (veja a ação Construir); a fortificação de uma grande catedral pode levar anos. Um regente pode pagar 5 BO por nível de fortificação para fazer o trabalho avançar na proporção de 2d6 BO por turno de domínio.

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

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

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

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

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

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

Conceder Sucesso: 10+
Tipo: Livre Custo Base: Variável

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

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

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

Segurar Ação Sucesso: Automático
Tipo: Livre Custo Base: Nenhum

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

Investidura Sucesso: Especial
Tipo: Domínio Custo Base: Especial

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

regente investido. É possível empossar um regente contra a vontade.

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

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

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

Investidura de Linhagem: essa cerimônia, raramente usada, transfere todo o poder de uma linhagem de um personagem para outro. Ambos os personagens envolvidos precisam estar presentes, mas o doador não precisa ser um participante voluntário. O doador entrega a totalidade de seus poderes de linhagem. Se o recipiente não possuir uma linhagem, ele assume a derivação, força e habilidades da linhagem de seu patrono. Se o recipiente possuir linhagem, então sua força aumenta como se ele tivesse apunhalado o doador no coração; veja Roubo de Linhagem na parte 1.

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

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

Tenente Sucesso: Especial
Tipo: Personagem Custo Base: Nenhum

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

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

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

Quando um jogador decidir ganhar um tenente, não diga a ele simplesmente "O capitão

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

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

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

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

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

Ao comando do regente, quaisquer tropas leais a ele podem marchar para qualquer área em seus domínios. Mover tropas custa 1 BO por 10 unidades/províncias. Por exemplo, 1 BO pode mover dez unidades através de uma província, ou uma unidade por dez províncias, ou cinco unidades por duas províncias, e assim por diante. Tropas necessitam de uma rodada de ação completa para se moverem por terra; enquanto se movem eles não estão disponíveis para uso até a próxima rodada de ação.

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

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

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

Convocar Exércitos Sucesso: Automático
Tipo: Livre Custo Base: Especial

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

Milícia: convocar uma milícia carrega consigo uma condição especial. Uma vez que milicianos ou tropas recrutadas são compostas por pessoas que possuem outra vocação, convocar uma milícia reduz temporariamente o nível da província em 1. O nível da província é restaurado assim que a milícia é debandada. Se a unidade é destruída em uma guerra estrangeira, o nível da província é permanentemente abaixado. Quaisquer construções que excedam o nível da província são rebaixadas de acordo com o mestre.

Exercer Ofício Sucesso - Especial
Tipo: Personagem Custo Base: Nenhum

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

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

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

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

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

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

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

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



mas dá ao personagem a chance de criar o item desejado com a chance normal de sucesso.

Magias de Reino Sucesso: Especial
Tipo: Domínio Custo Base: Especial

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

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

Magias de Reino são descritas na Parte 3.

Pesquisa Sucesso: Especial
Tipo: Personagem Custo Base: 1 BO+

Magos e clérigos podem gastar uma ação de personagem para realizar pesquisa de feitiços ou criar itens mágicos usando as regras dos Livros Básicos e Regras Expandidas de Old Dragon 2. Todas as restrições normais se aplicam. Se o personagem em questão é um regente, assuma que ele tenha um laboratório e uma biblioteca à sua disposição.

Governar Sucesso: 10+
Tipo: Domínio, Reino Custo Base: 1 BO, PR variável

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

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

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

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

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

Rota de Comércio Sucesso: 10+
Tipo: Domínio, Reino Custo Base: 1 BO, 1 PR

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

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

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

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

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

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

Treinar Sucesso: Especial
Tipo: Personagem Custo Base: Especial

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

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

Aumentar uma Perícia: O personagem estuda uma habilidade que ele já conhece, tentando se tornar melhor nela. No final da ação, o jogador joga1d20. Se a jogada for maior que a perícia atual, ele aumenta o valor em 1 ponto.

Aprender uma Nova Perícia: um personagem pode aprender uma habilidade nova ou o uso de uma nova arma se um instrutor adequado for encontrado. Essa opção é útil se o personagem guardou um espaço que ele quer agora preencher. Note que a atividade de treinar por nível inclui treinar por novas proficiências, se o personagem ganhar espaços naquele nível.

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

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

exércitos e guerra

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

exércitos

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

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

Construindo um Exército

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

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

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

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

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

Cartas de Guerra

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

Tipos de Unidades

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

Tabela 18: Tipos de Unidades

Tipo de Unidade	Mov. Base	Custo de Conv(BO)	Custo de Man(BO)	Req.
Arqueiros	2	2	1	N(2)[1]
Artilheiros	1	4	2	N(5)
Cavalaria	3	4	2	N(3)
Infantaria	1	2	1	N(1)[1]
Infantaria Elite	1	4	2	N(3)
Irregulares	2	1	1	N(1)[2]
Cavaleiros	2	6	2	N(4)
Camponeses	1	0	1	N(1)
Cavalaria Mercenária	3	6	2	**
Infantaria Mercenária*	1	4	2	**
Mercenários Irregulares	2	3	1	**
Lanceiros	1	2	1	N(2)[1]
Batedores	3	2	1	N(0)[3]

*: podem ser contratados como arqueiros ou lanceiros
**: mercenários podem ser contratados em qualquer província
[1]: podem ser recrutados por qualquer Templo, Guilda ou Foro de nível 4 ou maior
[2]: podem ser recrutados por qualquer Templo, Guilda ou Foro de nível 3 ou maior
[3]: podem ser recrutados por qualquer Guilda de nível 2 ou maior

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

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

Cavalaria: A cavalaria anuireana é usada para ataques pelos flancos, engajando tropas leves como irregulares ou milícias. A maior parte desses cavaleiros usa cotas de anéis ou

bruneas e lutam com lanças, bestas e espadas. Cavalaria é particularmente popular entre os Khinasi.

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

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

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

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

Camponeses: As tropas mais fracas nos campos de batalha de Cerilia são os camponeses e as milícias locais. Mal equipados e muitas vezes mal liderados, camponeses são por vezes usados como munição de balistas por comandantes insensíveis. Generais sábios usam camponeses para aliviar unidades do exército de atividades secundárias como a proteção de casa e a defesa de linhas de suprimento.

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

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

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

Lanceiros: a predominância de cavaleiros nas guerras anuireanas acabou com a introdução de piques e arcos longos. Lanceiros operam em massas densas, criando uma barreira impenetrável composta por pontas de lança. Uma coluna de lanceiros em movimento pode atingir o inimigo com força inigualável. Lanceiros de linha de frente costumam usar armaduras de placas ou peitorais, enquanto escalões secundários muitas vezes nem usam armaduras.

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

Tabela 19: Unidades Especiais

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

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

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

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

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

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

declarando guerra

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

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



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

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

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

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

os elementos do movimento de guerra

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

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

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

Movimentos do Agressor

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

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

Nota: os aliados do agressor se movem imediatamente após o agressor, antes de o defensor escolher se vai permanecer na província ou recuar.

Movimentos de Defensor

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

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

Movimentos Finalizadores

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

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

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

Terreno

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

Tabela 20: Custo de Movimento por Terreno

Terreno	Custo ou Efeito
Deserto	2
Floresta	2 (1 para elfos)
Geleira	4
Colinas	2
Charneca/Terras Altas	2
Montanha (Pequena)	2 (1 para anões)
Montanha (Média)	4 (1 para anões)
Montanha (Alta)	Intransponível (2 para anões)
Planície/Estepe/Cultivadas	1
Rio	Um movimento total para atravessar
Estrada	1
Pântano/Brejo	3
Tundra	3

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

Castelos

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

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

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

unidade inimiga for destruída ou debandada durante esse tempo, o castelo seria restaurado ao seu nível original de 4.

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

Construções Fortificadas: Construções fortificadas podem ser cercadas e assaltadas como castelos. Construções normais (não-fortificadas) podem ser destruídas quando o atacante resolver ocupar a província em questão (veja Ocupação), mas construções fortificadas permanecem até serem cercadas ou assaltadas.

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

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

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

exemplo de um movimento de guerra

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

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

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

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

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

batalhas

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

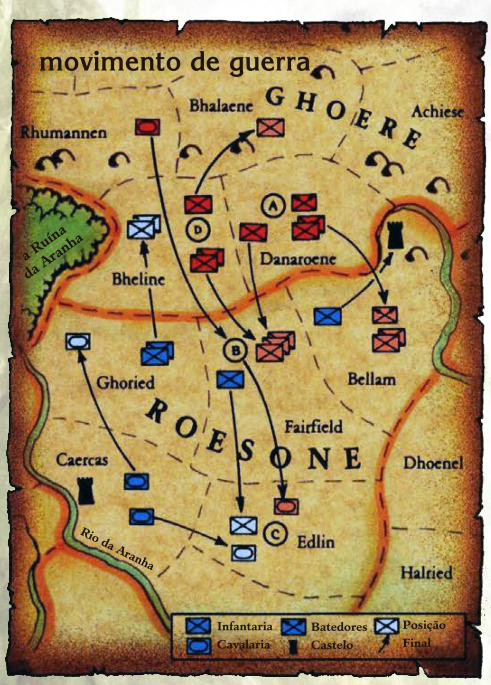
Batalhas podem ser resolvidas de diversas maneiras: decreto do mestre, interpretação, ou através do uso de Cartas de Guerra. As Cartas de Guerra são a melhor forma, exceto em combates pequenos, como a equipe dos jogadores enfrentando uma única unidade inimiga.

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

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

dos jogadores possam tomar ações ou enfrentar unidades inimigas diretamente.

Cartas de Guerra: As Cartas de Guerra incluídas nessa caixa são o melhor método para lidar com combate em grande escala entre milhares de tropas. Cartas de Guerra são explicadas em detalhes no final dessa parte.



conquista e ocupação

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

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

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

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

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

Uma província ocupada pode ser pilhada a vontade, mas é reduzida em valor para cada vez que é pilhada. Se o ocupante não mantiver unidades na província, ouse a província se rebelar, ela se torna controlada ao invés de ocupada, e o conquistador não pode realizar taxação. Se o conquistador deixar a província por completo, a província estará desocupada e poderá ser reclamada por qualquer unidade pertencente ao governante original.

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

terminando uma guerra

Uma guerra acaba quando ambos concordam com termos de paz ou um lado é completamente derrotado. Um regente não é completamente

derrotado até perder todas as suas províncias e construções para forças inimigas e todo o seu exército for destruído. Termos de paz podem ser mais fáceis: eles podem ir de rendição incondicional até um simples acordo de retirar todas as tropas atacantes para seu território original. Aceitar ou recusar uma rendição incondicional não requer uma ação de domínio, mas negociar quaisquer termos de paz requer que um dos regentes use a ação Diplomacia.

ocupando suas próprias províncias

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

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

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

cartas de guerra

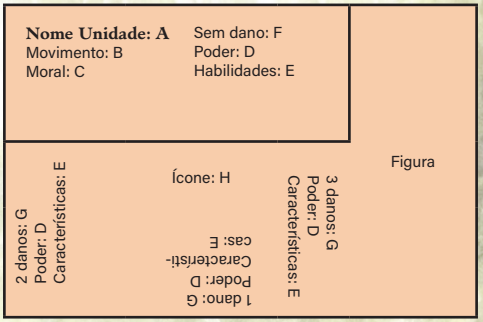
Lutar uma batalha com Cartas de Guerra é muito mais rápido do que criar um cenário interpretativo em volta do combate. Afinal de contas, os personagens não estarão presentes em todas as batalhas.

Cada companhia em uma batalha é representada por uma única Carta de Guerra, com a exceção de quaisquer unidades que permaneçam em castelos ou construções fortificadas (o jogador controlando essas unidades pode escolher levá-las para a batalha quando ele quiser).

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

detalhes de uma carta de guerra:

Use o diagrama da Carta de Guerra como referência
A: o tipo ou nome da unidade
B: nível de movimento da unidade
C: os ícones de checagem da moral da unidade
D: o nível de poder da unidade
E: as habilidades especiais da unidade
F: os valores de ataque para a unidade que não tenha sofrido dano
G: os valores de ataque para a unidade que tenha sofrido dano (1, 2 ou 3 acertos)
H: o ícone da carta: espadas, escudo ou flâmula



o campo de batalha

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

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

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

configuração

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

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

Carta de Terreno da Província

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



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

pjs no campo de batalha

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

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

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

sequência de jogo

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

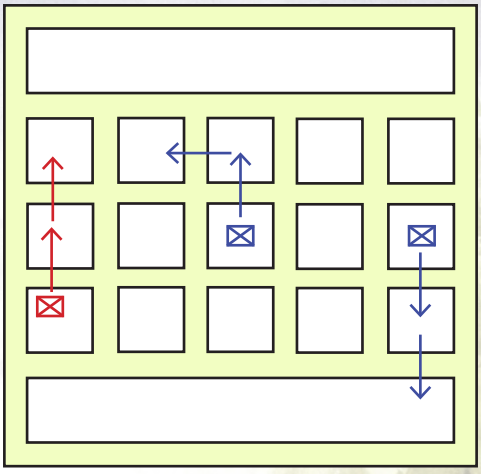
A. Fase de Movimento
   1. Atacante se Move
   2. Defensor se Move
B. Fase de Ataque
   1. Resolução de Ataques Mágicos
   2. Resolução de Ataques Estacionários a Longa Distância
   3. Resolução de Ataques de Investida
   4. Resolução de Ataques Corpo-a-corpo
   5. Resolução de Ataques Móveis a Distância
C. Fase da Moral
   1. Unidades dispersadas fogem
   2. Unidades forçadas a recuar o fazem
   3. Unidades dispersadas testam a Moral
   4. Rendição ou Retirada
D: Repita cada rodada até a batalha for resolvida

Fase de Movimento

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

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

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



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

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

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

Unidades montadas são forçadas a engajar somente quando uma unidade inimiga montada entra em sua área. Se soldados a pé atacarem uma unidade montada, ela pode escolher recuar imediatamente.

Investida: Algumas unidades tem a habilidade de investida, que soma +2 ao resultado da rolagem do poder. Para realizar uma investida, uma unidade não pode estar engajada e precisa se mover pelo menos uma área.

Área Reserva: A área reserva é considerada uma área fora das linhas de batalha. Unidades nunca podem se mover para dentro da reserva

de um oponente ou lançar ataques a longa distância contra ela. Uma unidade não pode se mover para dentro e para fora de sua reserva na mesma rodada, então a reserva não pode ser usada para enviar rapidamente unidades lentas através do campo de batalha.

Fase de Ataque

Na fase de ataque, cada engajamento e saraivada de projéteis é resolvida. Os passos dessa fase são resolvidos em ordem, então os resultados dos ataques estacionários de longa distância têm precedência aos ataques de investida, que tem precedência aos ataques corpo-a-corpo, e assim por diante. Ataques que ocorrem na mesma etapa são simultâneos, então duas unidades engajadas em combate corpo-a-corpo podem matar uma à outra na mesma rodada.

Uma unidade pode escolher não atacar (mas isso não previne que ela seja atacada), ou pode falhar deliberadamente em um ataque para recuar (explicado posteriormente). Essa é a única maneira de uma unidade engajada desengajar voluntariamente, mas unidades inimigas ainda podem atacá-la.

O atacante sempre declara o ataque primeiro. Se múltiplas unidades aliadas engajarem o mesmo inimigo, o comandante inimigo decide qual unidade é o seu alvo.

Ataques Mágicos: Magias, habilidades mágicas de monstros e ataques similarmente incomuns são resolvidos nessa etapa. Personagens magos são tratados como indivíduos. PNJs precisam ser colocados em uma unidade militar; se a unidade é destruída, o mago é destruído.

A maior parte das magias do LB1 tem efeitos pequenos ou nulos quando conjuradas em um campo de batalha. Logo, magias apropriadas foram selecionadas e aparecem nas cartas Magia de Guerra do Baralho de Guerra.

Um mago pode conjurar qualquer magia listada nas cartas, mas ainda sob as regras normais de memorização e nível. Por conveniência, as magias são agrupadas em oito grupos: clérigo genérico, mago genérico, terreno alucinatório, bênçãos, barreiras, enganações, brumas e transmutações. As cartas provem detalhes adicionais sobre os efeitos dessas magias em combate. Conjuração sempre é uma ação bem-sucedida (mas jogadas de moral ainda podem ser aplicadas); nenhuma jogada de dado ou outra resolução é necessária. Magos conjuram magias em uma batalha da mesma maneira que eles invocam magias durante uma aventura, com algumas modificações.

Alcance: Magias ofensivas podem ser conjuradas por um mago contra qualquer unidade inimiga desengajada na área do mago ou em uma área adjacente. Magias defensivas podem ser conjuradas em qualquer unidade aliada que está na área do mago.

Duração: Especial. Explicada nas Cartas de Guerra.

Tempo para Conjurar: Irrelevante. Sempre assuma que o mago tem bastante tempo para preparar sua magia no campo de batalha.

Área de Efeito: Magias que afetam uma área menor do que 40 metros quadrados ou menos de 25 indivíduos não tem nenhum efeito real em batalhas resolvidas por Cartas de Batalha. Magias que afetam esses mínimos são, supostamente, capazes de afetar uma área ou uma unidade militar. Magias que não preenchem esses requisitos podem ser usadas no campo de batalha, mas somente como uma tática pessoal.

Jogadas de Proteção: Unidades não podem realizar Jogadas de Proteção.

Ataques Estacionários à distância: Qualquer unidade com capacidade para realizar ataques a distância que não se moveram na rodada atual pode atacar inimigos na mesma área ou a uma área de distância com seus valores de ataque a distância. Unidades que lançam ataques à distância sempre ignoram resultados de Recuar(explicado a frente).

Uma unidade à distância pode atacar um inimigo engajado com uma unidade alinhada, mas como estão engajados, unidades aliadas são colocadas em risco de serem atingidas pelo ataque. Uma unidade aliada em contato com o inimigo também é sujeita ao ataque a longa distância. O comandante inimigo escolhe qual unidade é atingida.

Se uma unidade se qualifica para ataque estacionário à distância(vulgo, não se moveu neste turno), ela ganha dois benefícios. Primeiro, ganha um último "ataque gratuito": ela pode usar seu valor de poder contra uma unidade inimiga que se engajou com ela nessa rodada

(após essa saraivada a unidade à distância precisa trocar para armas corpo-a-corpo). Segundo, pode atirar em um inimigo engajado em sua própria área sem colocar em risco as tropas aliadas engajadas com esse inimigo.

Ataques de Investida: Todas as unidades capazes de realizar uma investida podem atacar usando seus valores de poder adicionando +2 na rolagem (tais unidades precisam estar desengajadas no início da rodada e precisam ser capazes de se moverem pelo menos uma área para serem capazes de realizarem uma investida). Após uma rodada de ataque de investida, as unidades precisam trocar para seus ataques para corpo a corpo.

Ataques Corpo-a-corpo: Todas as unidades engajadas podem realizar um ataque corpo-a-corpo se elas ainda não realizaram nenhum ataque neste turno. Uma unidade desengajada pode realizar um ataque contra uma unidade inimiga engajada em sua área, mas a unidade torna-se engajada com seu alvo caso o faça.

Ataques à distância em Movimento: quaisquer unidades desengajadas que se moveram neste turno podem atirar contra uma unidade inimiga a no máximo uma área de distância. Se o inimigo está engajado com uma unidade aliada, a unidade aliada também sofre os efeitos do ataque à distância.

Resolvendo Ataques

Ataques são resolvidos usando as regras de batalha de exército contidas no LB2. Para caracterizar as unidades de Cerilia algumas habilidades foram introduzidas e outras modificadas, além da resolução do ataque.

Investida: adicione +2 ao resultado do dado na rolagem de ataque.

Distância: a unidade pode realizar ataques à distância.

Artilheiros: ignoram bônus defensivo de terreno quando atacam.

Treinados: adicione +1 ao resultado do dado na rolagem de ataque contra unidades irregulares.

Militares: adicione +1 ao resultado do dado na rolagem de ataque contra unidades irregulares e lanceiros.

Lanceiros: não podem sofrer ataque de investida e ganham +1 contra unidades montadas.

Incansáveis: podem se mover livremente por qualquer terreno sem penalidades.

Indômitos: não sofrem efeitos de recuar e dispersar causados por magia.

Caçadores: adicione +1 ao resultado do dado na rolagem de ataque contra unidades montadas.

Noturnos: adicione +1 ao resultado do dado na rolagem de ataque realizadas à noite.

Resistentes: Não sofrem efeitos de recuar ou dispersar.

Aventureiro: Aventureiros podem ser empilhados com qualquer unidade e adiciona +2 ao poder. Aventureiros tomam dano somente quando a unidade em que estão empilhados é destruída.

Ao atacar, o regente joga o dado de ataque, somando os bônus que se aplicam e subtrai o resultado da jogada do dado de poder da unidade inimiga. O valor da diferença causam os seguinte resultados.

Tabela 21: Resultados de Dado de ataque de unidade

Diferença	Efeito
0 a -3	Um erro sem outros efeitos
-4	Um erro, e a unidade atacante precisa recuar durante a Fase de Moral.
+1 ou +3	Um acerto. O defensor gira sua carta para que os valores reduzidos sob a seta indicando -2 de Poder estejam na parte de cima da carta.
+4	Um acerto. A unidade defensora está dispersa na Fase de Moral
+6	Unidade defensora é totalmente obliterada, independente de quanto Poder a unidade ainda possua.

Fase de Moral

Algumas unidades podem ser forçadas a recuarem como um resultado da Fase de Ataque. Essas situações são resolvidas na Fase de Moral.

Dispersar: Uma unidade que é dispersada deve recuar uma área para qualquer lado, contanto que seja para longe do inimigo. Se unidades aliadas ou inimigas bloquearem

completamente todos os possíveis caminhos de fuga, a unidade é completamente destruída. Na próxima rodada, a unidade precisa se mover para a reserva aliada pela rota mais rápida em que ela não encontre unidades inimigas (uma unidade desintegrada usa seus valores normais de movimentação). A unidade dispersada permanece na reserva até passar em um teste de moral.

Recuar: uma unidade que é forçada a recuar ou escolhe fazer isso voluntariamente precisa recuar uma área. Se unidades inimigas bloqueiam todas as possíveis rotas, a unidade que está recuando é destruída. Diferente de desintegrações, uma unidade que recuou não precisa ser bem sucedida em um teste de moral para atacar na rodada seguinte.

Testes de Moral

Unidades dispersadas podem se reagrupar com um teste de moral bem sucedido. Cada unidade tem um valor de moral de 1, 2 ou 3 ícones: espadas, escudo ou flâmula. Para tentar realizar um teste de moral, embaralhe todas as Cartas de Guerra que não foram usadas e compre uma carta aleatória. Olha o símbolo grande na carta comprada. Se combinar com qualquer um dos símbolos na unidade realizando o teste ela passa no teste e se reagrupa. Na próxima rodada ela pode atacar e se mover normalmente.

Retirada ou Rendição: No final de uma rodada um jogador pode render seu exército ou fugir do campo de batalha. Caso ele se retire, as unidades na reserva do jogador escapam e o restante é destruído. O vitorioso pode automaticamente matar uma unidade que está fugindo (a escolha do jogador que está se retirando) para cada unidade de cavalaria que o vencedor tem a mais do que o perdedor (se o vencedor tiver cinco unidades de cavalaria, e o perdedor possuir duas, o perdedor escolhe três unidades para morrerem).

Um comandante é forçado a se retirar se todas as suas unidades no campo de batalha estão na reserva (mesmo se não estiverem desintegradas). Para todos os efeitos, ele perdeu o campo. Termos de rendição são negociáveis: companhias podem ser entregues como prisioneiros, despidos de armas e poderem se retirar, ou sumariamente executados. Negociações de rendição não necessitam uma ação de diplomacia, mas a recuperação posterior de possíveis prisioneiros podem exigir uma ação diplomacia.

Finalizando a Batalha

A batalha acaba quando um comandante se rende ou se retira, ou quando todas as suas forças forem derrotadas ou empurradas de volta para a sua reserva. Quaisquer unidades sobreviventes da derrota por retirada são imediatamente devolvidas à província de onde eles vieram ou são conduzidos a uma província aliada adjacente se eles estavam se defendendo de um ataque inimigo. Se não há nenhuma província adjacente disponível para as forças derrotadas recuarem, elas são destruídas.

E se Ninguém Lutar?

Se ambos os lados optarem por não se moverem e nenhuma unidade está engajada, jogue 1d10. Se sair um número par (exceto por um 9 ou 10) o atacante escolhe uma das áreas do defensor e força o defensor a mover algumas de suas unidades naquela área (pode ser uma unidade, ou todas. A decisão é do jogador defensor) para até, pelo menos, uma área. O defensor pode ser forçado a abandonar terreno favorável, mas nunca pode ser forçado a abandonar fortificações. Ao jogar o dado e obter um número ímpar, o defensor pode forçar o atacante a mover unidades da mesma maneira.

Em uma jogada de 9 ou 10, a batalha acaba imediatamente. Ambos os lados se mantém na província, que se torna contestada. Em futuros Movimentos de Guerra, a batalha pode se iniciada novamente se qualquer um dos comandantes decidir atacar o inimigo novamente.



CAPÍTULO VI

a campanha de birthright

O que reis, rainhas, sumos sacerdotes e arquimagos fazem quando uma aventura vem em seu caminho? Como o Mestre lida com um grupo de personagens jogadores que pode ser escoltado por dezenas de guarda-costas e capangas? O que mais é diferente e único em se aventurar no cenário da campanha de BIRTHRIGHT? Esta parte do Livro de Regras abordará essas questões. Domínios governados por PJs podem fornecer oportunidades de aventuras emocionantes sem fim.

deuses e sacerdotes

O panteão conhecido pelos humanos de Cerilia não é o mesmo panteão reconhecido pelas antigas tribos que vieram para Cerilia antes da Guerra das Sombras. Os velhos deuses desistiram de suas existências para destruir seu irmão maligno Azrai no Monte Deismaar. Suas essências imbuíram centenas de campeões e soldados comuns com o início das linhagens de Cerilia, e moldaram a história desde então.

Mais importante ainda, aqueles campeões mortais mais próximos dos antigos deuses herdaram os portfólios e poderes de seus patronos, subindo aos céus em uma gloriosa ascensão divina.

No início, os novos deuses trabalharam juntos, mas com o passar dos séculos, rivalidades e argumentos dividiram o panteão ceriliano. Guerras e disputas entre seus seguidores mortais aconteceram naturalmente, e os poderes trabalham continuamente para aumentar o prestígio e o bem-estar de seus adoradores.

Apesar dessas fendas, todos os deuses do novo panteão se apegaram a um pacto firme: nunca mais os deuses lutarão entre si em forma física.

Os novos poderes são conhecidos por nomes diferentes em diferentes partes de Cerilia. A maioria é adorada em um aspecto ou outro em várias culturas de Cerilia. Por exemplo, Sera é a herdeira da antiga deusa Brenna, a patrona dos Brechts, mas também é reverenciada em Anuire como Sarimie e em Khinasi como Sarma.

É importante notar que os templos desses deuses não são unificados. Pelo menos dez religiões diferentes dedicadas a Haelyn existem apenas em Anuire, e a rivalidade às vezes é feroz.

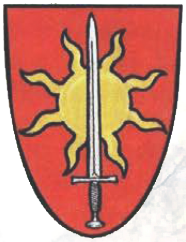
abreviações para descrições de poderes

As seguintes abreviações e notações são usadas para descrever os poderes gerais, atitudes e habilidades do sacerdócio das divindades principais. O acessório Lendas e Conhecimento é recomendado para obter informações mais detalhadas sobre os usos e poderes das divindades.

Descrições dos Deuses
Poder: Maior, Intermediária ou Menor.
Nomes: A maioria dos nomes de divindades Anuireanas são usados, mas alguns poderes são mais prevalentes em outras partes de Cerilia. Nesses casos, o nome mais comum é usado.
AL: O alinhamento pessoal do poder.
ALS: O alinhamento dos seguidores do poder.
EdA: Esfera de Atuação para a divindade.
Si: O emblema ou símbolo reconhecido da divindade.
Requisitos do Sacerdote
Hab: Requisitos de habilidade para ser sacerdote.
AL: Alinhamentos permitidos aos sacerdotes.
AP: Armas permitidas aos sacerdotes. Padrão significa todas as armas normalmente permitidas aos sacerdotes.
AR: Armadura permitida aos sacerdotes.
EA Maior: Esferas de acesso Maior. O *TdM* indica uma esfera do acessório Tomo de Magia.
EA Menor: Esferas de acesso menores.
PE: Poderes especiais concedidos a esse sacerdócio; números seguidos por) indicam o nível em que o poder é concedido a um sacerdote.
EM: Habilidades de expulsar mortos-vivos concedidas pelo poder: nulo - sem poderes de expulsão; padrão= habilidade de expulsão normal para clérigos; comando= habilidade de comando para clérigos malignos.

haelyn — Deus Maior

Senhor da Guerra Nobre, Legislador, Patrono de Anuire



Khinasi: Halaïa
Rjurik: Holn
AL: Ordeiro e Bom
ALS: Qualquer
EdA: Guerra, liderança
Si: Espada e explosão solar

Haelyn é o governante dos deuses, o senhor da coragem, justiça e cavalheirismo, e o patrono de reis e guerreiros. Em sua vida mortal, Haelyn era o líder dos anuireanos, o irmão de Roele e o meio-irmão de Raesene. Ele era o campeão do antigo deus Anduiras em Deismaar, e herdou os poderes de seu patrono.

Haelyn cria avatares apenas nas circunstâncias mais incomuns. Quando ele aparece, seu avatar é igual a um paladino de 20º nível com valores de atributo divinos. Ele usa uma armadura de placa de campo +5 e carrega uma espada de duas mãos +4 com propriedades afiada e interrupção. Ele aparece como em vida: como um guerreiro alto e de olhos claros carregando uma espada e um cetro e cercado por uma aura de luz dourada.

Sacerdócio de Haelyn

Os sacerdotes de Haelyn são os clérigos mais poderosos das terras anuireanas. Tradicionalmente, eles são conselheiros de reis e guardiões da investidura da regência. Grandes templos são muitas vezes bases para legiões de soldados do templo liderados por paladinos.

Requisitos: AL qualquer Leal ou bom; AP qualquer: AR qualquer; EA Maior Todos, Charme, Combate, Elemental (Ar), Cura,

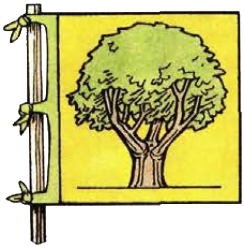
Lei (TdM), Proteção; EA Menor Adivinhação, Guardião, Necromântico; PE 1) +2 bônus para Jogadas de Proteção contra medo, ousadia e magia que afeta a mente; 5) 3 ataques por 2 rodadas; 9) + 1 para ataques com arma de escolha:

EM Padrão.

Paladinos: Os paladinos de Haelyn são reconhecidos como cavaleiros e carregam o poder de executar a justiça como acharem melhor. Eles podem selecionar uma arma de sua escolha, com a qual ganham um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

erik — Deus Maior

Velho Pai das Florestas, Patrono de Rjurik

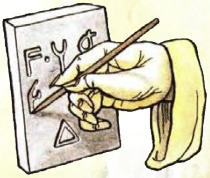


Anuire:	Aeric
Vosgaard:	Iraikhan
AL:	Neutro
ALS:	Qq. neutro
EdA:	Florestas, caça
Si:	Carvalho

Erik é o guardião do deserto, o protetor da floresta e o patrono dos animais de Cerilia. Ele não se opõe à extração de madeira ou à caça humana, mas é sua lei que ninguém deve levar mais do que precisa ou mais do que a terra pode suportar perder, Erik era um guerreiro Rjuven na comitiva de Reynir no Monte Deismaar, e ele ainda considera o Rjurik seu povo.

Erik adora caminhar pelas florestas de Cerilia sob o disfarce de um velho com pele de casca de madeira e uma barba verde e musgosa. Nesta forma, ele é o equivalente a um ente de 20 DV com as habilidades de magia de um sacerdote de 20º nível. Nenhum animal natural pode ser forçado a atacá-lo.

Sacerdócio de Erik



Os sacerdotes de Erik são druidas com algumas habilidades únicas. Eles se unem em organizações conhecidas como círculos. A maioria dos Rjuriks considera a fé druídica de Erik a única religião que vale a pena seguir e círculos dispersos de druidas habitam nas florestas de Anuire e Vosgaard.

Requisitos: AL qualquer não mal; AP qualquer machado, arco, clava, adaga, dardo, arpão, dardo, faca, mangual, bastão, funda ou lança; AR couro cravejado, escudo de madeira; AE Maior Todas, Animal, Elemental, Cura, Planta, Invocação, Clima; AE Adivinhação, Menor, Proteção, Viajantes (TdM): PE como druida, além de se mover silenciosamente, se esconder nas sombras e empatia animal como um ranger três níveis mais alto (um sacerdote de nível 1 tem 1-2 chances em 6 de se esconder e furtividade e impõe uma penalidade de -2 na JP de um alvo de empatia animal); EM nulo.

cuiraécen — Deus Menor

Senhor da Tempestade, Deus da Batalha, Campeão de Haelyn



Khinasi:	Khirdai
Rjurik:	Kirken
Brechtür:	Kirche
AL:	Caótico e bom
ALS:	Qualquer não ordeiro
CdA:	Batalha, tempestades
Si:	Espada e relâmpago

Cuiraécen (koo-RAY-eh-ken) é o deus das tempestades e do conflito, mas ele é percebido como uma força de mudança e bem, e não de destruição. Ele é filho de Haelyn e da deusa do mar Nesire, e não estava presente em Deismaar. Cuiraécen é o patrono de guerreiros jovens e imprudentes em todos os lugares que mergulham corajosamente na batalha em busca de glória e honra pessoais:

Como campeão e arauto de Haelyn, Cuiraécen vai aonde seu pai o envia. Ele aparece como um homem enorme e musculoso com feições nobres, cota de malha de prata brilhante +5, um escudo +3 e um grande elmo de crista. Seu avatar é o equivalente a um gigante da tempestade que ataca duas vezes por rodada com uma lança +4 que pode lançar um raio de 12d8 à vontade.

Sacerdócio de Cuiraécen

O templo de Cuiraécen é importante em Anuire, mas é relativamente pequeno em outros lugares. A fé é popular entre os soldados

e poderosas ordens de cavaleiros militantes templários podem comandar centenas de homens de elite: combatentes.

Requisitos: AL qualquer não ordeiro; AP qualquer; AR qualquer, EA Maior Todas, Combate, Elemental (Ar ou Água), Guardião, Guerra (TdM), Clima;

EA Menor Caos (TdM), Cura, Proteção; PE 1) BAC e # de ataques igual a um guerreiro de mesmo nível: 7) resistência a raios e frio igual a efeitos de resistência do anel de fogo; EM nulo.

Paladinos: Os paladinos de Cuiraécen são caóticos e bons.

Eles podem se especializar em uma arma seguindo as regras para guerreiros. Eles não podem expulsar mortos-vivos ou conjurar magias de sacerdote.

nesirie — Deusa Intermediária

Deusa do Mar, Senhora do Luto



Khinasi:	Nasri
Rjurik:	Narikja
Brechtür:	Neira
AL:	Neutro
ALS:	Qualquer
CdA:	Os mares, tristeza
Si:	Onda e tridente

Nesirie (neh-SEE-ree-ch) é a padroeira dos marinheiros e exploradores. Nesirie herdou o poder de Mascla depois que aquela deusa pereceu, mas seu povo - os Masetianos - entrou para a história em poucos séculos após a Guerra das Sombras. Nesirie ainda chora por eles, e qualquer um que conheça o luto a chama. Ela é a esposa de Haclyn.

Nesirie frequentemente vagueia pelas águas costeiras e baías varridas pelo vento de Cerilia, aparecendo como uma bela garota em vestes diáfanas cercadas por ondas que respondem aos seus comandos não ditos. Ela evita o combate quando está em sua forma de avatar, mas pode lutar como um sacerdote de 14º nível e comanda 2-5 elementais da água de dados de vida, força e lealdade no máximo.

Sacerdócio de Nesirie

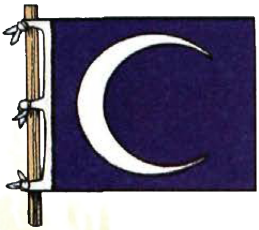
A fé de Nesirie é menor, mas é popular entre as pessoas que vivem no mar ou perto dele, bem como indivíduos que sentem que sofreram grandes perdas na vida. Poucos sacerdotes de Nesirie estão interessados em poder político.

Requisitos: AL qualquer não mal; Adaga AP, arpão, rede, funda, lança, tridente; AR Escamas ou couro, sem escudo; EA Maior Todos, Animal (apenas criaturas do mar), Encantamento, Adivinhação, Elemental (Água), Cura, Necromântico, Proteção; EA Menor Combate, Clima; PE 1) respiração na água ou caminhada na água 1/dia; 5) névoa sólida 1/dia; 9) ação livre de acordo com o anel de ação livre; EM padrão.

Paladinos: Os paladinos de Nesirie são sempre mulheres. Eles compartilham os poderes concedidos pelo sacerdócio, mas não podem invocar um cavalo de guerra.

ruornil — Deus Menor

O Deus da Lua, o Príncipe Prateado



Khinasi:	Rilni
Rjurik:	Liromn
Vosgaard:	Lirovka
AL:	Neutro
ALS:	Qualquer
CdA:	Noite, lua, magia
Si:	Lua crescente

Ruornil é o deus da magia - o guardião das forças arcanas do mundo e lugares de poder místico. Ruornil era um anuireano que seguia o antigo deus da magia, Vorynn, depois que Azrai afastou os Vos de Vorynn. Quando Vorynn pereceu em Deismaar, Ruornil herdou seu poder. Todos os magos cerilianos reconhecem o poder de Ruornil, mesmo que não o adorem.

O avatar de Ruornil caminha quando a lua ilumina a terra. Ele assume a forma de um jovem esguio e de cabelos escuros em vestes prateadas. A única preocupação verdadeira de Ruornil é a proteção das fontes secretas de poder mágico escondidas em Cerilia, mas ele também luta uma guerra amarga contra a invasão do Mundo das Sombras. Seu avatar é um mago verdadeiro de 16º círculo que pode absorver inofensivamente qualquer magia de mago conjurada nele.

Sacerdócio de Ruornil

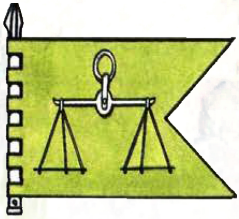
Homens da floresta, astrólogos e magos reverenciam Ruornil, mas poucos sacerdotes

desse poder recluso existem. Seus templos geralmente são lugares de encantamento escondidos nas florestas e vales do deserto ceriliano, mas em Anuire, alguns templos se interessam pelo poder político e pelas preocupações.

Requisitos: AL qualquer neutro; AP Adaga , azagaia, bastão, funda, lança, espada curta; AR nenhum; EA Maior Todos, Charme, Adivinhação, Cura, Necromântico, Planta, Sol; EA Menor Morcego, Planta, Proteção; PE 1) Magia arcana de um mago de metade do nível do sacerdote (arredondando para baixo); 9) -2 de penalidade nas salvaguardas do oponente enquanto a lua estiver no céu; EM Padrão.

sera — Deusa Intermediária

Senhora da Fortuna, Deusa da Riqueza



Anuire:	Sarimie
Khinasi:	Sarma
Vosgaard:	Lirovka
AL:	Caótico e Neutro
ALS:	Qualquer
CdA:	Riqueza, sorte
Si:	Balanças

Sera é a herdeira do poder de Brenna e assumiu o papel da antiga deusa como a padroeira do povo Brecht. Ela é a esposa de Ruornil e a deusa do comércio, da riqueza e da boa e má sorte. Sera incorpora o ditado de que um homem faz sua própria sorte; ela recompensa a diligência e o trabalho árduo, mas ocasionalmente sorri para o tolo.

Sera raramente caminha no mundo desperto, mas em Brechtür, acredita-se que ela está presente sempre que os homens jogam em longas probabilidades ou por grandes apostas. Seu avatar aparece como uma mulher graciosa e sem idade, com cabelos escuros e um leve sorriso conhecedor. Ela carrega um par de balanças. Sera evita confrontos, deixando possíveis inimigos com uma maldição de má sorte extraordinária para ensinar-lhes uma lição. Ela pode lutar como uma sacerdotisa de 18º nível se pressionada.

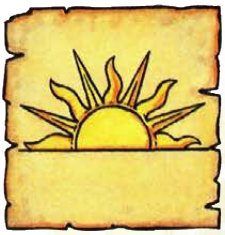
Sacerdócio de Sera

Sera é reverenciado por todos os comerciantes, ladinos e jogadores. Qualquer um que chame a Senhora Sorte está realmente invocando o nome de Sera. Seus templos são os mais importantes de Brecbtur, mas os Brechts não são religiosos. Os sacerdotes de Sera muitas vezes duvidam dos funcionários do comércio.

Requisitos: AL. qualquer; AP padrão; AR cota de malha ou mais leve, sem escudo; EA Maior Todos, Caos (TdM), Adivinhação, Cura, Necromântico, Proteção, Invocação: EA Menor Charme, Combate, Números (TdM): PE 1) +2 para todas as JP; 4) invisibilidade 1/dia; 7) maldição resultando em -4 nos ataques da vítima e JP por uma semana, 1/dia: 10) atrapalhar 1/dia; EM nulo.

avani — Deusa Maior

Deusa do Sol, Senhora da Razão



Anuire:	Avanalae
Brechtür:	Lana
Rjurik:	Vani
AL:	Ordeiro e neutro
ALS:	Qualquer
CdA:	Sol, razão, magia
Si:	Sol poente

Avani é a esposa de Erik, a matrona dos Basarji e a sucessora da antiga deusa Basaia. Em Deismaar, seus recém-descobertos poderes ajudaram a colocar as forças do mal em fuga. Avani é agora a deusa do sol e senhora da razão e da lógica, a contraparte do misterioso deus da lua Ruornil.

Os Khinasi acreditam que o sol é o palácio dourado de Avani e que todos os dias sua casa circunda o mundo. Seu avatar raramente é visto; ela assume a forma de um feixe brilhante de luz solar. Avani pode aparecer como um elemental de fogo de 20 DV com a habilidade de magia de um mago de 20º nível; qualquer um que olhe diretamente para ela deve salvar vs. magia ou ficar permanentemente cego.

Sacerdócio de Avani

O templo de Avani é predominante em Khinasi e muito importante em Anuire. Seus sacerdotes são sábios, estudiosos e professores; um templo de Avani se assemelha a uma universidade ou biblioteca.

Requisitos: AL qualquer não caótico; AP padrão mais adaga, lança ou arco; AR qualquer,



sem escudo; EA Maior Todos, Adivinhação, Elemental (Fogo), Cura, Proteção, Sol, Pensamento (TdM): EA Menor Charme, Criação, Números (TdM); PE 1) +2 para JPS contra ilusão; 5) flecha de chama 1/dia: 9) raio solar 1/dia; EM padrão.

Paladinos: Os paladinos de Avani são campeões que procuram aqueles que usam mal o poder da magia. Eles têm resistência mágica de 10% +3% por nível contra magia maligna. Eles ganham magias de sacerdote começando no 7º nível como se fosse de 1º.

eloéle — Deusa Menor

Deusa da Noite, Irmã dos Ladrões



Brechtür: Éla
Vosgaard: Elyal
AL: Caótico e Neutro
ALS: Qualquer não ordeiro
CdA: Noite, escuridão, ladrões
Si: Adaga Negra

Eloéle (ch-LOW-eh-lay) é filha de Sera e Ruornil. Ela nasceu nos primeiros séculos após Deismaar e se tornou a dama dos ladrões, do engano e da furtividade. Ela geralmente não é um poder malicioso, mas é caprichosa e egoísta; ela adora envergonhar ou enganar seus inimigos, às vezes com resultados letais.

Dizem que Elole vive em todas as sombras e ouve todas as palavras sussurradas em segredo. Ela vagueia pelo mundo na escuridão, sempre ficando uma hora antes do amanhecer, para ajudar bandidos e ladrões envolvidos em ações dissimuladas. Seu avatar é igual a um ladrão de 16º nível e pode comandar qualquer magia baseada em escuridão ou sombra. Sua adaga negra é uma arma +3 que nunca erra em um ataque de oportunidade e drena 1D4 níveis de qualquer criatura que ferir.

Sacerdócio de Eloéle

Poucas pessoas honestas adoram Eloéle, mas todo ladino conhece a Irmã dos Ladrões e busca sua bênção antes de começar a trabalhar. Apenas alguns pequenos santuários estão espalhados pelas cidades maiores de Anuire e Brechtür, mas uma sociedade de guerreiras entre os Vos a reverencia como sua líder secreta.

Requisitos: AL qualquer caótico; AP adaga, dardo, besta, funda, espada curta; AR couro, sem escudo; EA Maior Animal, Caos (TdM), Charme, Adivinhação, Sol; EA Menor Todos, Cura, Necromântico; PE ganha habilidades de ladrão de um ladrão de metade de seu nível de sacerdote, arredondado para cima (habilidades de ladrão de 1º nível para sacerdotes de 1º nível)

4) infravisão para 10 metros. 7) escuridão 4,5m raio 1/dia; EM comando.

eloéle — Deusa Menor

Deusa do Fogo, da Beleza e da Arte



Khinasi: Leira
Rjurik: Lara
Vosgaard: Ayairda
AL: Caótico e bom
ALS: Qualquer não-mal
CdA: Fogo, amor, arte
Si: Harpa e chama

Filha de Erik e Avani, Laerme apareceu nos anos após Deismaar. Ela é uma deusa ardente da beleza e do amor e padroeira das artes. Ela não é ciumenta ou vaidosa, e recompensa livremente qualquer um que crie beleza, independentemente de adorá-la ou não. No entanto, Laerme pode ser movido à raiva acalorada por qualquer um que negue o amor ou que se deleite em destruir coisas belas.

Laerme não toma forma física com muita frequência, mas as lendas dizem que, de vez em quando, ela aparece disfarçada para organizar encontros amorosos ou para ajudar um artista a concluir uma obra. Ela evita o combate, mas em circunstâncias terríveis ela tem as habilidades de um bardo de 16º nível. Ela é tão bonita que qualquer criatura que olhe para ela deve tesr sucesso em uma salvaguarda vs. magia com uma penalidade de -2 ou ficar enfeitiçada.

Sacerdócio de Laerme

Poucos templos são dedicados à adoração de Laerme, mas muitas pessoas que adoram outros deuses pedem sua ajuda em questões de romance. Seus sacerdotes tendem a ser cortesãos e conselheiros errantes e provavelmente se aliarão a templos estabelecidos.

Requisitos: AL qualquer bom; AP padrão, mais arco; AR nenhum; EA Maior Todos, Charme, Criação, Elemental (fogo), Cura, Proteção, Invocação; EA Menor Adivinhação, Sol: PE 1) afetam fogos normais ou faixas de queimadura 1/dia; 3) produzem chama 1/dia: 5) magia de fogo 1/dia; 7) encantar monstro 1/dia; 9) produzir fogo ou bola de fogo 1/dia; 11) resistência ao fogo de acordo como o anel: EM padrão.

kriesha — Deusa Menor

A Dama do Gelo, a Bruxa do Inverno



Rjurik: Karesha
Brechtur: Kriestal
AL: Ordeiro e mau
ALS: Qualquer não bom
CdA: Inverno, monstros
Si: Mão branca

Quando Azrai foi destruído no Monte Deismaar, seus campeões subiram para reivindicar sua posição. Kriesha era uma alta sacerdotisa de Vos que absorvia os portfólios de crueldade, desespero e frio. Junto com Belinik, ela é a guardiã dos Vos. Kriesha representa a força através das dificuldades e testa os Vos com invernos rigorosos e conflitos selvagens para eliminar os fracos.

O avatar de Kriesha caminha em qualquer terra em que a neve caia no chão; durante a breve sum-mer de Vosgaard, ela está mais fraca. Ela pode assumir a forma de um grande lobo branco, um elemental de gelo de 20 DV ou uma dama pálida com feições frias, mas bonitas. Seu avatar é uma sacerdotisa de 16º círculo armada com uma maça +5 esculpida em gelo puro. Ela pode conjurar qualquer magia à base de frio.

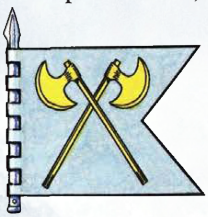
Sacerdócio de Krisha

Kriesha não é abertamente adorada fora de Vosgaard, embora os Rjuriks e Brechts a conheçam e a temam. Entre os Vos, seus sacerdotes são sempre mulheres: eles têm grande influência na sociedade Vos e usam seus poderes para testar a força dos guerreiros Vos.

Requisitos: AL qualquer mal; AP padrão; AR qualquer placa, sem escudo; EA Maior Animal, Combate, Elemental (Água, mas magias que afetam gelo), Necromântico, Proteção, Invocação: EA Menor Cura, Sol, Clima; PE 1) toque frio 1/dia e +1 para JP contra o frio; 5) parede de gelo ou tempestade de gelo 1/dia; 9) cone de frio ou esfera de congelamento de Otiluke 1/dia: 13) resistência ao frio (como anel de calor); EM comando.

belinik — Deus Intermediário

Príncipe do Terror, Senhor do Conflito



Brechtür: Alenecht
AL: Caótico e mau
ALS: Qualquer não ordeiro
CdA: Batalha, rixas, medo
Si: Machados cruzados

Belinik era o campeão escolhido de Azrai e o rei guerreiro que liderou os Vos na Guerra das Sombras sob o comando do lorde das trevas. Grande parte do poder bruto de Azrai desceu até Belinik no Monte Deismaar, elevando o tirano brutal às fileiras da divindade. Belinik incorpora a crença de Vos que pode fazer o certo; aqueles que o seguem acreditam que a força e a selvageria são todas necessidades de um verdadeiro guerreiro.

Belinik se delicia com derramamento de sangue e paira sobre Seu avatar na forma de um urso das cavernas ou um poderoso guerreiro de 18º nível com um machado de batalha +4 de ferimento e nitidez,

Sacerdócio de Belinik

Belinik é reverenciado por todos os guerreiros Vos, e seus sacerdotes têm grande influência em Vosgaard. Não é incomum que os sacerdotes instiguem feudos de sangue ou guerras entre os clãs Vos para agradar Belinik. Um sacerdote de Belinik nunca pode recuar de uma batalha e deve demonstrar que está apto a servir ao seu deus, mostrando força e sede de sangue.

Requisitos: AL qualquer mal; AP qualquer; AR qualquer, sem escudo; EA Maior Combate, Guardião, Proteção, Invocação. Guerra (TdM): EA Menor Todos, Animal, Charme, Cura; PE 1) +1 para ataques com uma arma de escolha; 3) ataque 3 vezes por 2 rodadas com arma de escolha; 5) + 1 para valores de Força e Constituição (máximo 18); 7) +2 para JPS contra magia que afeta a mente; 9) medo 1/dia; EM nulo.

outros poderes de cerilia

O panteão dos jovens deuses é reconhecido em todo o continente, mas os poderes humanos não são os únicos deuses conhecidos pelo povo de Cerilia. Goblin, orogs, gnolls e outras criaturas adoram seus próprios poderes. Dizem até que os awnsheghlien juram secretamente lealdade a outro poder desconhecido ainda maior do que eles.

Moradin — Deus Maior

Moradin é o lendário criador dos anões e a principal divindade de um misterioso panteão de deuses anões. Os anões não falam de suas crenças para os não anões e mantêm suas observâncias religiosas apenas no santuário de suas cidades-fortaleza escondidas. Na verdade, o nome de Moradin é conhecido fora dos salões dos anões apenas porque os anões o pedem ajuda em seus gritos de batalha.

O acessório *Mitologia dos Monstros* (DMGR4) fornece informações úteis sobre o panteão anão e é adequado para Cerilia. Caso contrário, considere os sacerdotes anões como clérigos padrão do LB1

Kartathok — Deus Maior

Kartathok é o senhor e patrono dos goblins em Cerilia, e como Moradin, ele é o chefe de um panteão inteiro de deuses goblins. Os goblins não são exatamente cautelosos em esconder os segredos de suas religiões, mas poucos observadores externos têm paciência ou estômago para aprender mais do que os detalhes superficiais das crenças dos goblins.

Kartathok é notavelmente semelhante ao deus Maglu-biyet (encontrado em DMGR4). Sacerdotes e xamãs desempenham um papel muito importante na sociedade goblin e muitas vezes servem como líderes para os guerreiros goblin. As divindades goblins são descritas mais detalhadamente na *Mitologia dos Monstros.*

O Cavaleiro Gelado — Semideus?

Ninguém nega que um poder das trevas está em ação no Mundo das Sombras, mas a natureza dessa criatura não é clara na melhor das hipóteses. Magos familiarizados com o Mundo das Sombras se referem a esse poder como o Cavaleiro Frio, e atribuem os espíritos

inquietos mortos e perigosos deste reino sinistro a seus feitiços terríveis. Algumas pessoas acreditam que o Cavaleiro Gelado é um awnshegh, enquanto outros afirmam que ele é um deus gerado pela destruição de Azrai.

Poderes das Trevas

Semideuses

Várias das raças mais sombrias de Cerilia buscaram patrocínio de senhores tanar ri únicos. Estes incluem Yeenoghu, o senhor dos gnolls; Baphomet, o senhor dos minotauros; e Kostchtchie, patrono dos gigantes de gelo. Xamãs monstruosos dessas raças existem, mas são extremamente raros. Acredita-se que Torazan, a divindade orog, também seja um tanar'ri.

magias e magias de reino

Os magos em Cerilia são personagens raros e únicos que comandam poderes insondáveis para seus semelhantes. Existem três tipos de magia de mago: magia menor, magia verdadeira e magia de reino. Estes formam uma espécie de hierarquia; um verdadeiro mago pode conjurar magia menor, e um mago regente que exerce magia do reino pode conjurar magia verdadeira e magia menor.

Magia menor é a magia exercida pelos magos de Cerilia - feiticeiros sem sangue que não têm a capacidade inerente de comandar a magia verdadeira. A magia menor é derivada dos poderes da mente e da educação em artes arcanas. Esta classe de magia inclui as escolas de ilusão e adivinhação, bem como magias de primeiro/segundo nível de todas as outras escolas de magia.

A verdadeira magia pode ser conjurada apenas por aqueles de sangue élfico ou descendentes de uma das linhagens de sangue antigo. O treinamento também é necessário. Um verdadeiro mago é o equivalente a um mago no jogo padrão de Old Dragon 2, capaz de lançar magias de todas as escolas, os magos verdadeiros podem ser magos especialistas em qualquer escola, exceto as escolas de ilusão e adivinhação.

A magia do Reino excede a capacidade de qualquer feiticeiro mortal que não tenha a conexão sobrenatural de um regente com a terra. Cerilia é um lugar místico com antigas linhas de ley e fontes mágicas disponíveis para aqueles que sabem como aproveitá-las. O poder da magia comandada por um único mago não é nada comparado ao poder disponível em uma grande floresta antiga ou em um ciclone. Os magos podem alcançar resultados espetaculares aproveitando esse poder, mas apenas magos que



controlam propriedades de fontes mágicas, ou seja, regentes, podem fazê-lo.

fontes

Uma fonte, ou propriedade mágica, é um nexo ou ponto de coleta onde um mago pode aproveitar o poder da terra para servir seus próprios dispositivos. Assim como riachos e fendas fluem morro abaixo para formar rios, a essência mágica de uma terra viva conhecida como mebhaighl (meh-VALE) se acumula nos vales e baixos de Cerilia. A magia escorre das beiradas de uma floresta em direção ao seu centro, até o lugar onde as árvores são as mais antigas e mais fortes, tecendo uma teia invisível de energia viva: florestas, rios, colinas, montanhas e - todas as áreas da natureza intocadas pelo homem renovam continuamente seu poder mágico.

Potencial Mágico da Terra

O poder mágico é definido pela força da natureza que reside lá. Pequenas florestas, riachos e colinas coletam energia, mas apenas em pequenas quantidades. Grandes rios, vastas florestas e cordilheiras são muito poderosos. O toque despojador da civilização enfraquece a magia da terra, e grandes trechos do coração anuireano são quase mágicos - mortos como resultado de 20 séculos de assentamento, agricultura e domesticação.

O potencial mágico de uma província não está vinculado ao seu nível da mesma forma que as propriedades da guilda ou do templo. Quando um nível de província sobe, indicando crescimento na civilização e, portanto, uma pressão sobre a natureza, o mebhaighl diminui.

Cada tipo de terreno tem potencial mágico específico. A soma do nível de uma província e os níveis de fontes dentro dela geralmente não podem exceder o nível de potencial mágico do terreno (veja a tabela abaixo). Assim, a província de Fairfield em Roesone tem classificação 3/2, o que significa que a classificação da província é 3 e a classificação da fonte é 2, igualando o potencial mágico para colinas-a 5. Se o Alto Mago Aelies desejasse aumentar o nível de sua fonte, ele primeiro precisaria contestar o nível da província. Se a província fosse governada para o nível 4, a fonte do mago cairia automaticamente para o nível.

A tabela a seguir lista o potencial mágico de vários tipos de terrenos.

Tipo de Terreno	Potencial
Planícies , Colinas Tundra, Atoleiros, Desertos	5
Montanhas Altas	6
Floresta, Montanha, Rio, Costa	7
Pântano	8
Montanhas Altas, Floresta Antiga	9

Províncias élficas são uma exceção a esta regra. Como os elfos vivem em harmonia com a natureza, sua presença não reduz o potencial mágico. Outras exceções também existem. Uma planície comum com uma rede de cavernas fantásticas escondidas no subsolo pode ser classificada como 6 ou 7. Uma floresta que sofreu um cataclismo mágico há um milênio pode ser classificada como apenas 4 ou 5.

Fontes e Ações

Além de fornecer a um mago o poder de conjurar magias de reino, uma fonte também representa a capacidade do mago de afetar eventos em uma província e sua conexão com os poderes dessa área. Ao contrário de outros personagens, os magos podem ser proibidos de alguns empreendimentos se tiverem presença insuficiente em uma província.

Tabela 22: Ações Barradas para Fontes

Nível da Fonte	Ações Proibidas
7+	Nenhuma
4-6	Rota de Comércio
1-3	Agitar, Construir, Fortificar, Convocar Exércitos, Rota Comercial
0	Todas exceto Governar

As fontes ganham a vantagem de serem imunes a serem contestadas pela força militar. Eles podem ser contestados apenas através da ação do concurso.

Observe também que, se uma fonte cair para 0, as Linhas Ley que se originam dela desaparecem.

magias de reino

Magias do Reino são uma forma de magia ritual. Ao agir como um canal para o poder da terra, um mago pode alcançar resultados muito maiores do que poderia ao conjurar um feitiço normal. Os preparativos são longos e envolvidos; na verdade, uma ação de domínio (um mês inteiro) é necessária para um mago empregar uma magia de reino. Um regente mago começa o jogo com 1D3 magias de reino aleatórias.

Um mago pode conjurar magias de reino em apenas dois lugares: dentro de seu próprio domínio - ou seja, uma província na qual ele controla uma fonte; ou dentro de uma província na qual ele estabeleceu uma linha de ley. Em geral, não são permitidas salvaguardas contra magias de reino, mas em casos especiais (como a magia demagogo), os PJs podem receber salvaguardas para saber se seus personagens são vítimas dos efeitos.

Custo e Requisitos. Os materiais necessários para conjurar uma magia de reino são muitas vezes caros e difíceis de encontrar. Portanto, todas as magias listam um custo de Barra de Ouro para os materiais. Além disso, conjurar uma magia de reino requer que um regente mago toque seu poder e o poder de seu domínio até seus limites, então cada magia lista um custo em Pontos de Regência. Se o mago não puder atender a esses custos, a magia falha.

Algumas magias requerem mais poder do que outras e, portanto, devem ser apoiadas por uma fonte forte. Por exemplo, a magia Peste Mortal pode ser conjurada apenas de uma fonte (5) ou maior. Se um mago quiser empregar magia muito poderosa para uma província, ele deve primeiro forjar uma linha de ley para conectar uma fonte mais poderosa à província em questão. Com uma linha ley operacional, o mago pode acessar a fonte mais poderosa na linha para conjurar suas magias de reino. De certa forma, uma linha ley é um aqueduto para magia.

Observe que as linhas de ley não são cumulativas; um mago não pode conectar linhas de uma fonte (2) e uma fonte (3) para conjurar uma magia que exija uma fonte (5).

A maioria das magias de reino exige que uma personagem tenha um nível mínimo. Até mesmo magos de primeiro nível podem conjurar magias de reino, mas magias mais poderosas exigem experiência significativa. Observe que a designação para o nível do personagem se refere ao nível real do mago; ela não classifica o nível da magia. Por exemplo, um nível de personagem 3 significa que um mago de 3º nível pode conjurar a magia.

Pesquisa. Um regente mago começa o jogo sabendo 1D3 magias de reino aleatórias. Se mais magias de reino forem desejadas, elas devem ser pesquisadas. Pesquisar uma magia de reino requer o uso da ação de personagem de pesquisa e pelo menos 1 Barra de Ouro em materiais. O personagem deve fazer um teste contra sua Chance de Aprender Magias na conclusão de sua pesquisa para saber se ele foi bem-sucedido. Barras de Ouro adicionais podem ser gastas em pesquisa: cada BO extra dá um bônus de 2% ao teste de Aprender Magias.

magias de reino arcanas

Alquimia (Alteração)
Regência: Especial — Fonte exigida: 3
Ouro: 1 BO — Nível do Personagem: 1
Duração: Permanente

Um mago pode criar riqueza gastando Pontos de Regência para transformar substâncias sem valor em objetos de valor.

Para cada 4 PR que o mago gasta, ele gera 1 Barra de Ouro de riqueza. O efeito é instantâneo na conclusão da magia. A alquimia pode ser conjurada apenas uma vez por turno do Domínio. Os materiais e componentes para a magia custam 1 BO.

Arraso (Invocação/Evocação)
Regência: 10/nível de estrut. — Fonte exigida: 5
Ouro: 2 BO/nível de dano — Nível do Pers.: 7
Duração: Instantânea

Castelos e fortificações podem ser reduzidos a escombros por meio desta magia de reino espetacular. Reduzir o nível um de um castelo custa 10 PR, então arrasar um castelo de nível 5 custa 50 Pontos de Regência. Não há limite para a quantidade de dano que um mago pode causar a um castelo através de uma magia - ele pode simplesmente reduzi-lo em nível ou destruí-lo completamente - desde que esteja disposto a pagar a regência necessária. Os materiais e a preparação custam 2 BO por nível de dano que o mago pretende causar.

Propriedades fortificadas podem ser reduzidas a propriedades normais através deste feitiço, mas não são danificadas de outra forma. O mago deve estar em linha de visão com o castelo a ser destruído quando a magia for conjurada e os preparativos devem ser realizados no local.

Demagogo (Encantamento/Feitiço)
Regência: Especial Fonte exigida: 3
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 3
Duração: Especial

Esse encantamento penetrante e sutil joga com os medos e lealdades de uma província, influenciando as atitudes de seu povo em relação a seu governante. Para cada 5 PR que um mago gasta, ele melhora ou piora o grau de lealdade de uma província em um ponto. No 3º nível, ele pode afetar uma província; para cada dois níveis além do 3º, ele pode afetar uma província adicional, ou seja, duas províncias no 5º nível, três no 7º nível e assim por diante. A mudança na lealdade ocorre durante a fase de ajuste do turno do domínio.

O mago deve pagar 5 PR para cada grau de lealdade afetado em cada província; conjurar um reino estável para rebelião pode ser muito caro. O novo nível de fidelidade pode ser afetado normalmente por vários eventos.

Destruição em Massa (Invocação/Evocação)
Regência: 10/companhia Fonte exigida: 5
Ouro: 5 BO Nível do Personagem: 3
Duração: Instantânea

Esta magia pode matar centenas de inimigos com uma única barreira impressionante de fogo devastador, relâmpago, gelo, energia ou vapor venenoso (escolha do mago). O mago pode afetar uma unidade inimiga mais uma unidade a cada três níveis; um conjurador de 4º nível pode destruir duas, um conjurador de 7º nível três e assim por diante. As unidades-alvo devem estar todas na mesma província que o mago que conjura a magia. Cada unidade afetada custa ao mago 10 PR. Cada unidade alvo pode tentar um teste de moral para diminuir o efeito; se passar no teste, a unidade sofre somente 1 ponto de dano.

A destruição em massa causa alguns danos materiais coincidentes, como pequenos incêndios ou inundações; o Mestre deve determinar quaisquer efeitos. O mago deve estar à vista do exército a ser destruído, mas ele pode atrasar os efeitos destrutivos da magia por até uma semana para chegar à localização da unidade. Se ele deixar a província em que a magia foi conjurada, a magia é perdida.

Dissipar Magia (Abjuração)
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: Especial

Esta magia permite que um regente mago neutralize os efeitos de qualquer outra magia de reino da mesma maneira que uma magia dissipar funciona contra magias de rotina. O custo de regência é igual ao custo de regência que foi gasto na magia alvo (se a dissipação afetar uma província de uma magia de várias províncias, apenas o custo de uma província é incorrido). Ambos os conjuradores podem oferecer PR adicional para determinar se a dissipação foi bem-sucedida. Dissipar magia do reino pode até cancelar o segundo uso desta magia (descrito abaixo).

Dissipar magia de reino pode ser conjurada em uma província para protegê-la de possíveis magias de reino. Neste uso, a proteção dura um turno de domínio (efetivamente, três rodadas de ação) por três níveis do conjurador. O gasto de PR determina o poder das magias que a dissipação impedirá; por exemplo, se o conjurador gastar 20 PR, a dissipação impedirá a entrada de magias com 20 PR ou menos. Se uma magia recebida fosse conjurada com 21 ou mais PR, a dissipação seria cancelada e a magia recebida teria efeito.

Este uso evita magias de reino e interrompe a propagação de efeitos como a peste mortal, mas não impede que um exército conjurado ou animado entre na província e não impede a conjuração de magias de rotina (sem serem de reino).

Fortaleza (Conjuração/Invocação)
Regência: Especial Fonte exigida: 7
Ouro: 10 BO Nível do Personagem: 5
Duração: um turno de domínio por nível

Por meio desta magia, o mago conjura um castelo, torre, fortificação ou construção de qualquer tipo. O custo de PR é igual ao custo de Barra de Ouro de construir uma fortaleza equivalente, mas terreno difícil ou remoto não afeta a versão mágica. Por exemplo, um castelo (3) normalmente custa 30 Barras de Ouro;

esta magia de reino pode fazer o mesmo por 30 PR, independentemente de onde o castelo esteja colocado.

O mago pode tornar a construção permanente com uma magia de permanência, mas ele envelhece 10 anos no processo. O mago pode dispensar a fortaleza a qualquer momento que desejar. Se ele morrer sem que o castelo se torne permanente, ele desaparece da existência.

Invocação (Conjuração/Invocação)
Regência: 5/companhia Fonte exigida: 3
Ouro: 2 BO/companhia Nível do Pers.: 3
Duração: um mês mais uma semana/nível

Usando uma poderosa variação da magia de convocação de monstros, um mago cria um exército de seguidores monstruosos para cumprir suas ordens. Cada unidade invocada custa ao mago 5 Pontos de Regência. Ele pode convocar uma unidade para cada três níveis de experiência (uma no 3º, duas no 6º, três no 9º e assim por diante).

As tropas que aparecem dependem do nível do mago, conforme mostrado abaixo:

Nível	Tropas
1-3	Escaramuçadores Goblins
4-6	Saqueadores Gnoll ou Goblin cavaleiros de lobos
7-9	Guardas Goblins ou Infantaria Gnoll
10+	Ogros de Coroa de Pedra

Quando a magia terminar, a província em que os monstros se dispersam sofre automaticamente em um evento aleatório de monstros ou banditismo.

Legião dos Mortos (Necromancia)
Regência: 4/companhia Fonte exigida: 3
Ouro: 1 BO/companhia Nível do Pers.: 7
Duração: um mês+1 semana/nível

Um necromante habilidoso pode convocar os mortos antigos para ajudá-lo, criando uma legião de esqueletos e zumbis para cumprir suas ordens. O mago pode convocar uma companhia de lacaios mortos-vivos para cada nível acima do 6º, então um conjurador de 7º nível convoca uma unidade, um conjurador de 8º nível convoca duas e assim por diante. O mago deve gastar 4 Pontos de Regência por unidade. Ele deve permanecer com seu exército de mortos-vivos ou o magia será quebrada e o exército entrará em colapso.

Consulte a Carta de Guerra da Legião de Mortos Vivos para obter informações de combate em larga escala; em termos de jogo padrão, cada companhia é composta por cerca de 200 zumbis, zumbis monstros, esqueletos e esqueletos gigantes.

Peste Mortal (Necromancia)
Regência: 1/nível de prov. Fonte exigida: 5
Ouro: 2 BO Nível do Personagem: 5
Duração: Permanente

Um mago maligno pode criar uma praga horrível e pestilenta que despovoa uma área, reduzindo uma província afetada em um nível. No 5º nível, o mago afeta apenas a província em que a magia é conjurada. Para cada dois níveis além do 5º (começando no 7º nível), ele pode afetar uma província adicional adjacente a uma província atingida pela peste mortal, possivelmente infectando o reino de outro regente.

A peste se espalha à taxa de uma província por rodada de ação até que a área máxima de efeito seja atingida. O custo de PR é igual à soma dos níveis de província afetados; um mago de 9º nível que envenena três províncias (4) deve gastar 12 PR. Dissipar a magia do reino ou abençoar a terra pode anular os efeitos da peste mortal em uma província, mas somente se conjurada na mesma rodada de ação em que a província é afetada.

Proteção (Abjuração)
Regência: 5/província Ouro: 2 BO/província
Fonte exigida: 5 Nível do Personagem: 5
Duração: 1 turno de dom. + 1 Rodada/nível.

Com esta magia, um mago tece uma barreira de névoas impenetráveis e neblina que impede qualquer criatura de entrar ou sair de uma província. Independentemente de suas ações, as criaturas são dispersadas e se encontram emergindo da névoa no mesmo local em que entraram. Um mago ou sacerdote com magias, ou itens mágicos apropriados tem 50% de chance de conduzir com sucesso até uma pessoa por nível através da névoa.

Um mago pode proteger uma província no 5º nível, duas no 7º, três no 9º e assim por diante. A proteção custa 5 Pontos de Regência por província afetada. Guerras, comércio e diplomacia são praticamente impossíveis enquanto uma proteção estiver em vigor. O conjurador é imune aos efeitos de sua própria proteção e



pode levar tantos indivíduos através das névoas quanto desejar.

Subversão (Encantamento/Feitiço)
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 2 BO Nível do Personagem: 1
Duração: Uma Rodada de Ação

Ao empregar uma campanha mágica de encantos e sugestões, um mago pode forçar uma propriedade, província, exército ou tenente pertencente a outro regente a tomar um domínio ou ação livre (independentemente de tais ativos serem normalmente ações permitidas). Ele poderia forçar um grupo de unidades militares a declarar guerra e invadir uma terra vizinha; ele poderia usar uma propriedade para contestar ou agitar; ou ele poderia instigar quase qualquer tipo de caos.

A subversão é limitada a uma ação discreta e afetará um regente alvo, independentemente de ele já ter realizado uma ação na rodada atual.

Um custo de 3 PR por nível de posse, província ou nível de personagem de um tenente é necessário para subverter tal ativo; um custo de 5 PR por unidade de exército é necessário. O regente vítima pode dar um lance de PR contra o mago de conjuração para negar os efeitos. O mago pode, é claro, gastar PR para ajudar a magia a ter sucesso. O oponente que gasta mais regência controla se a magia é bem-sucedida.

Transporte (Alteração)
Regência: 4/unidade Fonte exigida: 5
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 3
Duração: Instantânea

O transporte permite que um regente mago mova instantaneamente tropas de uma província para outra. Ele pode mover uma unidade 1 província por nível (ou seja, três unidades movem 3 províncias no 3º nível), independentemente do terreno. As unidades podem ser movidas apenas entre províncias nas quais o mago tenha uma fonte mágica ou uma linha de ley. Cada unidade a ser movida custa 4 PP.

Como esta magia é instantânea, as unidades afetadas são elegíveis para se mover durante quaisquer movimentos de guerra após a rodada de ação em que esta magia é conjurada.

Esta magia pode ser usada em unidades relutantes, mas o custo de regência dobra para 8 RP por unidade.

Vidência (Adivinhação)
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: Instantânea

A magia Vidência permite que um mago espie fora de seu domínio e faça o equivalente a uma ação de espionagem a centenas de quilômetros de distância. O custo de regência varia de acordo com a distância da província alvo do

domínio do mago. O feitiço custa 5 PR mais 3 PR para cada província de separação; espionar uma província a cinco áreas de distância do domínio do mago custa 20 PR.

Apenas o aspecto de coleta de informações de espionagem podem ser usados; o mago não pode criar eventos aleatórios ou resgatar pessoas. Se o alvo da magia vidência for um mago, ele pode gastar PR contra o conjurador para tentar fazer a magia falhar. Caso contrário, é automaticamente bem-sucedido.

magias de reino divinas

Como magos, os sacerdotes regentes podem conjurar magias de reino. Os sacerdotes podem conjurar essas magias apenas nas províncias onde controlam as propriedades do templo e devem pagar Barras de Ouro e Pontos de Regência para usar essas habilidades poderosas. Sacerdotes não podem usar magias de reino de esferas que não lhes são permitidas.

Abençoar Exército Esferas: Guerra, Combate
Regência: 1/unidade Fonte exigida: 3
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: 2 Mov. de Guerra +1 Mov. de Guerra/nível

Esta magia permite que um sacerdote aumente a eficácia de uma unidade, aumentando todos os seus valores ofensivos em 1 pela duração da magia. Ele pode afetar no máximo uma unidade por nível, e todas as unidades-alvo devem estar na mesma província.

Abençoar Terra Esfera: Todos
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: 1 turno do Domínio

Ao realizar uma cerimônia especial, o sacerdote invoca a bênção de sua divindade para uma província. A província afetada e quaisquer propriedades pertencentes ao sacerdote na província são tratadas como se fossem um nível mais alto para todos os fins. Isso significa que os regentes afetados podem rejogar a tributação e a cobrança para o turno de domínio atual e podem aumentar sua regência de acordo. Terras abençoadas podem afetar duas províncias no 3º nível, três no 5º e assim por diante.

O custo de regência é igual à diferença entre cada nível de província alvo e as propriedades do templo do sacerdote nas províncias alvo; um sacerdote que controla um templo (3) em uma província (5) e um templo (3) em uma província (4) deve gastar 3 PR para abençoar ambas as províncias. Esta magia sempre custa um mínimo de 1 PR por província.

Dissipar Magia Esfera: Proteção
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: Instantânea

Isso se assemelha à magia dissipar magia de reino do mago em todos os aspectos, exceto que apenas o primeiro uso da magia é permitido. Um sacerdote não pode usar a magia dissipar reino para criar uma proteção.

Investidura Esfera: Qualquer
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: Permanente

Qualquer sacerdote regente pode realizar uma cerimônia de investidura para organizar a transferência de regência entre dois personagens. Isso corta o vínculo de um regente com terras especificadas e cria um novo vínculo com outro regente. A investidura é descrita em mais detalhes nas ações de domínio; o doador e o destinatário devem gastar uma ação de domínio.

O sacerdote é livre para buscar qualquer compensação que deseje pela realização da cerimônia. Um sacerdote deve gastar uma ação de domínio se ele se investir.

Malograr Esfera: Planta
Regência: Especial Fonte exigida: 3
Ouro: 2 BO Nível do Personagem: 3
Duração: um turno de Domínio

Este é o inverso de abençoar terra. A praga deprime uma província afetada e todas as propriedades dentro dela em um nível. As propriedades pertencentes ao sacerdote de conjuração não são afetadas. A praga afeta duas províncias no 3º nível, três no 5º e assim por diante.

O custo de regência é igual à diferença entre cada nível de província alvo e as propriedades do templo do sacerdote nas províncias alvo; um sacerdote que controla um templo (3) em uma província (5) e um templo (3) em uma

província (4) deve gastar 3 PR para malograr ambas as províncias.

Se o sacerdote for o governante da província alvo, ele automaticamente perde um grau de lealdade lá.

Negociações Honestas Esferas: Encantamento, Lei
Regência: 1/nível de prov. Fonte exigida: 3 Ouro: 2 BO Nível do Personagem: 5
Duração: um turno de Domínio + 1 rodada/nível

Esta cerimônia cria um efeito de encantamento generalizado que magicamente guia os cidadãos de uma província em direção a práticas honestas e corretas. Em uma província afetada por esta magia, as ações de agitação e espionagem não podem ser bem-sucedidas, as ações de diplomacia sofrem uma penalidade de -4 e as participações da guilda são reduzidas em dois níveis para fins de coleta. Um indivíduo que tente cometer um crime ou contar uma mentira enquanto estiver na província deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda versus magia para fazê-lo.

O sacerdote pode afetar uma província no 5º nível, duas no 7º e assim por diante.

monstros e awnsheghlien

Cerilia é atormentada por perigosos predadores naturais, bandidos e piratas sanguinários, tribos de saqueadores humanoides e as forças das trevas dos awnsheghlien. Naturalmente, esses perigos são apenas uma ameaça distante para as pessoas que residem no coração de Anuire ou em uma cidade-estado khinasi, mas montanhas selvagens e florestas profundas (e seus perigosos habitantes) não ficam a mais de uma semana de viagem até mesmo das partes mais civilizadas de Cerilia.

adversários maiores

Embora centenas de espécies diferentes de criaturas perigosas habitem Cerilia, nem todas são comuns o suficiente ou malignas o suficiente para representar uma ameaça significativa às terras humanas. No entanto, certos monstros podem e destroem assentamentos humanos sempre que podem. Apenas 40 anos atrás, a cidade de Brecht, Adiersburg, em Wierech, foi invadida por um exército de goblins e ogros da Coroa da Górgona e reduzida a uma ruína fumegante. Incidentes semelhantes em escalas menores ocorreram com frequência crescente nos últimos anos, à medida que os antigos estados do Império Anuireano entraram em guerra civil e a força das armas ao longo das fronteiras do norte diminuiu.

Informações detalhadas sobre alguns dos monstros e awnsheghlien de Cerilia podem ser encontradas nas folhas de cartas deste conjunto na caixa.

Dragões

Dragões são criaturas lendárias em Cerilia, menos de duas dúzias já existiram, e talvez apenas meia dúzia esteja viva atualmente. Todos os dragões de Cerilia pertencem a uma única espécie, mas cada um dos dragões existentes é uma criatura altamente inteligente com uma personalidade e covil únicos. Os dragões são neutros nas guerras de Cerilia, preferindo ser deixados sozinhos em seus altos recuos nos Drachenaurs. Existem lendas de conhecimento e feitiçaria de dragões desconhecidos para os homens e, de vez em quando, os bravos e os imprudentes procuram o covil de um dragão em busca de conhecimento ou poder.

Gigantes

Os gigantes de Cerilia são criaturas elementais, intimamente ligadas à terra. Os gigantes de pedra, colina, floresta e montanha tendem a ser criaturas solitárias e reclusas que não se interessam pelos assuntos humanos. É improvável que ataquem humanos, a menos que os humanos invadam seu território ou construam assentamentos onde não deveriam (pelos padrões gigantes).

Infelizmente, os gigantes de gelo do norte distante e os fboimorien malignos são muito mais perigosos e gostam de lançar ataques nas terras circunvizinhas.

Gnolls

Saqueadores errantes e bandidos, as tribos gnolls têm perturbado os povos de Cerilia desde antes da chegada da humanidade. Mesmo o

coração de Anuirean não está imune ao assédio de saqueadores gnolls, embora tal evento seja raro. Os Gnolls são nômades e saqueadores, existindo no dia a dia com pouca ideia do que o dia seguinte reserva.

Goblins

Goblins incluem goblins, hobgoblins e bug-bears. Na verdade, em Cerilia, o termo "goblin" pode se referir a todas essas espécies, uma vez que todas fazem parte da sociedade goblin. As únicas variações reais são em tamanho e força. Goblins possuem reinos extensos, incluindo Thurazor e Markazor e o grande canato de Kal Kalathor:

Goblins não são considerados monstros no sentido tradicional, embora ninguém os queira como vizinhos. Seus reinos são fortes e estáveis o suficiente para se manterem como nações com leis, fronteiras e tribunais. Eles se envolvem em comércio com terras próximas, se alugam como mercenários e, ocasionalmente, fazem acordos com terras fronteiriças. No entanto, os goblins são mal-humorados, avarentos e violentos; apenas um tolo confia muito nos goblins.

A sociedade Goblin é vagamente organizada em tribos e clãs. O reino de Kal Kalathor compreende nada menos que 37 tribos distintas. Os reis goblins tendem a ser figuras fracas, incapazes de controlar seus apoiadores contenciosos; no entanto, de tempos em tempos, um goblin particularmente poderoso, inteligente e perigoso pode forjar um exército de conquista de seus súditos briguentos, os goblins vivem pastoreando gado, minerando, vendendo seus serviços como mercenários e atacando. Eles são donos de escravos, e os fracos entre eles realizam os trabalhos mais difíceis.

Orogs

Os orogs são uma raça perigosa e astuta de guerreiros que vivem em cavernas e fortalezas sob as montanhas de Cerilia. Eles consideram todas as outras raças de Cerilia como inimigas, mas têm um ódio especial pelos anões.

Os Orogs são lutadores ferozes e bem equipados, liderados por poderosos xamãs e conjuradores, mas são quase indefesos à luz do sol.

Nos últimos anos, os orogs têm esculpido passagens subterrâneas para montar ataques em terras longe de suas fortalezas nas montanhas. A atividade de Orog acima do solo aumentou drasticamente, colocando em risco várias rotas comerciais de Brecht e tornando as montanhas inseguras para viagens. Alguns observadores suspeitam que um novo líder esteja coordenando exércitos de orogs em toda Cerilia - um pensamento assustador, de fato.

o mundo das sombras

Cerilia tem uma contraparte sombria - um mundo paralelo de crepúsculo frio e eterno que existe quando a noite cai sobre a terra. A fronteira intangível entre Cerilia e seu gêmeo sinistro pode ser violada apenas por magia poderosa, mas essa fronteira é fraca e vulnerável em lugares onde ocorreu um grande mal e nas noites mais escuras de inverno. Cerilianos se referem a este lugar maligno como o Mundo das Sombras e acreditam que quaisquer males sobrenaturais, como mortos-vivos e demônios, vêm de lá.

Aqueles poucos que atravessaram para o Mundo das Sombras relatam que ele se assemelha a uma versão escura e distorcida das Montanhas Cerilia e os rios estão onde características semelhantes existem no mundo da luz do dia, mas a terra é fria e vazia. Uma cripta mofada e envelhecida pode não conter nada além de ossos derretidos em Cerilia, mas se alguém entrasse na mesma cripta no Mundo das Sombras - ou mesmo em uma noite em que o Mundo das Sombras estivesse próximo - podem ser encontrados espectros ou coisa pior.

O tempo flui de forma diferente na Terra das Sombras. Muitas magias dimensionais, como porta dimensional e caminhada das sombras, usam essa propriedade criando passagens de curta duração pelo Mundo das Sombras. Os Magos devem ser extremamente cuidadosos ao usar essas magias; mais de um mago desapareceu durante o uso de tal magia e nunca retornou do Mundo das Sombras.

Dizem que os halflings vieram deste lugar, fugindo de um perigo terrível. Pessoas comuns em todos os lugares contam histórias aterrorizantes de um Cavaleiro Frio que assombra o Mundo das Sombras. Ele é conhecido por muitos nomes em toda a terra - os Rjurik o

chamam de Caminhante da Noite, enquanto os Khinasi o conhecem como o Darkling. De qualquer forma, as fronteiras entre o Mundo das Sombras e Cerilia ficaram mais fracas nos últimos anos, e coisas estranhas têm acontecido nas terras da fronteira e em lugares selvagens.

Monstros de OD&D em Cerilia

Muitas das criaturas descritas no LB3 são encontradas em Cerilia, outros são encontrados no Livro dos Monstros de AD&D. A seguir está uma lista de criaturas que podem ser comumente encontradas por aventureiros em uma campanha BIRTHRIGHT.

Ankheg*	Galeb Duhr*	Ninfa
Aparição	Gárgula	Ogro
Aranha	Gato, grande	Otyugh*
Asas Sombrias*	Gigante	Pássaro
Aurumvorax*	Gnoll	Pégaso
Baleia	Gnomo	Períton*
Banshee	Goblin	Pixie
Behir*	Golfinho	Polvo Gigante
Besouro Gigante	Ghoul	Povo do Mar
Brownie*	Grifton*	Pudim Negro
Bruxas	Harpia	Remorhaz
Cão	Hipogrifo*	Sahuagin*
Cão Infernal	Homens-Lama*	Sanguessuga
Catoblepas*	Insetos	Sapo
Centauro	Inumano	Sapo, gigante
Centopéia	Kobold	Selkie*
Cobra	Lagarto	Sirine*
Cocatriz	Leão-marinho	Sombra
Crustáceo	Lesma	Stirge
Doppleganger	Leucrota*	Troll
Dríade*	Licantropo	Unicórnio
Ente(Treant)	Lich	Urso
Espectro	Limo/Gosma	Urso Coruja
Espreitador*	Lobo	Verme
Esqueleto	Lula Gigante	Verme da Carcaça
Ettercap*	Mantor*	Wyvem
Ettin	Mamífero	Yeti*
Fera Refratora	Morcego	Zumbi

o awnsheghlien

Os awnsheghlien são os monstruosos herdeiros de linhagens malignas, da mesma maneira que os personagens dos jogadores e alguns de seus vizinhos são herdeiros heróicos de boas linhagens. Alguns dos awnsheghlien estavam presentes na batalha do Monte Deismaar, há mais de 1.500 anos. Outros receberam seus poderes muito mais tarde. Independentemente de suas origens, os awnsheghlien continuam a ser o maior perigo enfrentado por Cerilia.

Muitos awnsheghlien já foram humanos, mas o poder sombrio que corre em suas veias os deformou e transformou. Seus poderes parecem criar formas externas ou formas que combinam com o espírito arruinado de um awnshegh. A Górgona e o Corvo são excelentes exemplos. O Górgona, com um coração de pedra, tornou-se cada vez mais parecido com uma pedra ao longo dos anos; sua pele é fria e dura na aparência e no toque. O poder das trevas é tanto uma maldição quanto uma recompensa; a maioria dos awnsheghlien são criaturas torturadas, desprezando-se tanto quanto os outros.

Alguns dos awnsheghlien eram monstros que serviam nos exércitos de Azrai. O Kraken, a Aranha e a Serpente são exemplos disso. Nos anos seguintes, eles se tornaram ainda mais monstruosos. Outros, como a Hidra e o Minotauro, entraram em seus poderes sombrios por infortúnio ou ação. E de vez em quando, novos awnsheghlien são criados quando as linhagens contaminadas pela derivação de Azrai se reproduzem. O Javali de Thuringode é uma dessas monstruosidades.

Aparência Física e Poderes

Embora muitos awnsheghlien tenham nomes que combinam com monstros de jogos LB3 padrão, as semelhanças param por aí. O Górgona, por exemplo, não é a criatura parecida com um touro descrita no LB3. Em vez disso, ele é um humanoide de pele pedregosa com chifres, cascos e força de gigante. Como ele já foi um grande guerreiro humano, ele é habilidoso no uso da maioria das armas e se especializa em suas favoritas.

A seguir estão algumas diretrizes para o Mestre que desejam desenvolver awnsheghlien.

Inteligência: Todos os awnsheghlien têm pelo menos Inteligência Baixa (5-7). Alguns são gênios.

Alinhamento: Alguns awnsheghlien são neutros, mas a grande maioria é má. Alguns, conhecidos como ebrshegh-lien, tem uma alinhamento bom.



Classe de Armadura: Considere a aparência e a idade do awnshegh. O Górgona é um humanoide de pele de pedra; sua CA base pode ser 20. Ele também é velho e inteligente o suficiente para ter adquirido proteções mágicas significativas.

Movimento: Aplique qualquer valor apropriado ao físico ou habilidades da criatura. Nada sobre o Górgona implica grande velocidade, então 6 ou 9 seria apropriado.

Dado de Vida: Um awnshegh que evoluiu de um humano deve ter pelo menos tantos DVs quanto tinha na forma humana, possivelmente modificado para uma Constituição sobre-humana. O Górgona é um guerreiro de 20º nível, então seus Dados de Vida base são 9d10 +33; sua Constituição pode ser 20 ou mais, aumentando os DV para 9d10+78.

BAC: Comece com o BAC para a criatura semelhante descrita no LB3 e modifique para obter força e poder. Um BAC +19 para o Górgona seria razoável, mas ele pode ganhar bônus por força ou magia.

Nº de Ataques: Como a forma original do awnshegh ou para a criatura comum. O Górgona pode socar duas vezes com os punhos ou usar uma arma.

Dano/Ataque: Como a criatura comum, com possíveis bônus para aumentar a força e o poder. O Górgona pode infligir 1D8+8 pontos de dano com um soco; seu dano com uma arma pode incluir força, especialização e magia.

Ataques Especiais: Awnsheghlien deve ter ataques incomuns ou únicos. O Górgona deve ter um olhar ou uma arma de respiração que transforme as vítimas em pedra. Outros awnsheghlien podem cuspir fogo, conjurar feitiços, borrifar veneno, etc.

Defesas Especiais: A maioria dos awnsheghlien tem poderes defensivos incomuns. A pele de pedra do Górgona pode ser perfurada apenas por uma arma mágica +2 ou maior. Awnsheghlien pode ser naturalmente resistente a algumas magias; por exemplo, oGórgona é imune a qualquer magia baseada na terra ou no frio.

Resistência à Magia: Isso não deve ser comum entre awnsheghlien, mas uma abominação poderosa pode ter resistência mágica de 20-30%.

Poderes de Linhagem

As melhorias físicas dos awnsheghlien servem como seus poderes de linhagem.

As manifestações da herança divina são diferentes para os monstros do que para os heróis. No entanto, qualquer awnshegh pode possuir habilidades de sangue normalmente associadas às linhas heróicas se o poder parecer lógico e apropriado para o monstro.

Os Domínios Awnsheghlien

Uma série de poderosos domínios de controle awnsheghlien como os regentes. A maioria é tratada como guerreiros para fins de coleta de regência e domínios governantes, mas representantes de outras classes também existem. Os awnsheghlien usam seus reinos para aumentar seu poder de linhagem, procurar linhagens menores para absorver e simplesmente investir em Pontos de Regência sempre que puderem. No entanto, alguns awnsheghlien com mais paciência e astúcia perseguem campanhas de expansão lenta, construindo sua força para conflitos futuros.

jogando uma campanha de birthright

Executar uma campanha de BIRTHRIGHT é um sério desafio para um Mestre. Além das interações de personagens imaginários, você também precisará rastrear uma dúzia ou mais de reinos inteiros. Como você determina o que um determinado PNJ está planejando? Como a forma do mundo será alterada pelas ações dos personagens dos jogadores?

Lembre-se do único axioma do Mestre que é sempre verdadeiro: faça o que você acha que é melhor. Se um jogador quiser tentar uma ação que não tenha sido descrita nas regras, mas pareça fazer sentido, deixe-o tentar; preocupe-se com a letra das regras mais tarde. Planeje turnos de domínio e aventuras conforme julgar apropriado para o avanço da história.

tipos de campanhas

Como os jogadores não são obrigados a criar personagens que governam domínios, você tem grande flexibilidade na criação de uma campanha de BIRTHRIGHT. Sente-se com os jogadores quando a campanha começar e pergunte como eles gostariam que o jogo se desenvolvesse. Algumas opções básicas são descritas abaixo.

Norma Coletiva

Nesta campanha, todos os PJs estão concentrados em um único reino de domínios sobrepostos, compartilhando a responsabilidade de governá-lo. O sacerdote PC é o chefe do templo na terra. O mago é o mago da corte, o ladrão é o mestre das guildas e um ou mais personagens controlam o trono, possivelmente compartilhando o poder. Outros jogadores podem jogar contra cortesãos não agentes ou nobres menores no reino.

Essa é uma boa opção para iniciantes, pois concentra a ação e permite que todos os jogadores se envolvam em cada turno do domínio. Você não precisa trabalhar muito para fazer com que os jogadores cooperem ou unam forças; qualquer coisa que ameace seriamente o domínio de um personagem ameaça todos os outros.

O Rei Supremo

Esta é uma variação do conceito de regra coletiva. Um PJ detém o poder supremo como o Rei Supremo, e os outros personagens juram fidelidade a ele. (Veja Vassalagem na Parte I.) O reino é então dividido em pequenos pedaços, cada um sob o governo de um único PJ vassalo que pode administrar suas províncias como achar melhor. O Rei Supremo pode até ser um PNJ.

Esta opção permite que os jogadores concentrem seus esforços em um único reino e os mantenham no centro da ação, conforme descrito na Regra Coletiva. Os jogadores podem aproveitar as oportunidades de interpretação de papéis apoiando o personagem do Rei Supremo enquanto conspiram para substituí-lo.

É Solitário Aqui em Cima

Apenas um personagem do jogador é um regente nesta configuração: todos os outros estão apoiando o elenco que substitui inquilinos, guarda-costas e conselheiros. Como há apenas um regente no grupo de PJs, os outros jogadores não precisam se preocupar com a manutenção de domínios.

Novamente, esse cenário tem a vantagem de concentrar o grupo de PJs em um único lugar e oferece algumas oportunidades divertidas de interpretação de papéis para jogadores que não se importam em assumir papéis coadjuvantes.

Heróis Comuns

Quem quer ser regente, afinal? Toda essa responsabilidade e papelada atrapalham a aventura. Neste tipo de campanha, ninguém é regente.

Esta configuração funciona como qualquer outra campanha de OD2, exceto que é definida em Cerilia (é claro).

Um Trono para Cada

Este é o cenário mais complicado para uma campanha de BIRTHRIGHT, mas pode ser o mais gratificante. Cada jogador cria um personagem regente e um domínio. Você precisará definir um centro de ação para as aventuras que deseja executar; o jogador cujo regente está mais preocupado com a aventura deve assumir a liderança na abordagem do problema. Os jogadores que estão longe da ação podem criar personagens comuns para ajudar o personagem principal nessa aventura.

Cuidado com a rivalidade de PJs nesta opção; eles podem estar competindo pelos mesmos recursos.

ações de pnj

Para complicar ainda mais as coisas, quaisquer domínios de PNJ próximos aos domínios dos personagens dos jogadores tentarão perseguir seus próprios objetivos de expansão ao mesmo tempo que os jogadores o fazem. Não se preocupe com todos os PNJs em Cerilia em todos os turnos de domínio; escolha dois ou três que provavelmente serão importantes no centro da ação e execute seus turnos de domínio quando os jogadores executarem os deles.

Crescimento do Domínio de um PNJ

Você pode assumir que um domínio de PNJ continua a crescer, mesmo que não esteja no centro da ação. Alguns regentes PNJ podem ganhar níveis enquanto os PJs avançam: afinal, eles não ficarão ociosos e deixarão seus reinos desmoronarem. Províncias e propriedades podem aumentar de nível conforme apropriado para a campanha, e ativos como exércitos e tesouros podem melhorar conforme você achar adequado.

Escolhendo os Objetivos do PNJ

Quando você começa uma campanha, olhe para os regentes do PNJ cujos territórios são adjacentes aos domínios do PJ, Decida os objetivos de curto e longo prazo do PNJ para seu reino e seus interesses pessoais. Ele quer conquistar um vizinho fraco? Ele quer provocar o declínio de um forte? Ele quer espalhar a adoração de um templo e abolir outro? Preste atenção especial aos objetivos que colocam o PNJ em desacordo com os aventureiros.

Alinhamento do Domínio

Outra ferramenta para descrever a atitude geral e as possíveis ações de um domínio de PNJ é o alinhamento de domínios.

A interpretação de papéis pode mudar drasticamente entre um domínio ladrão neutro e bom e um domínio neutro e mau

Ordeiro e Bom: Domínios leais e bons tendem a usar estratégias defensivas para aumentar sua força. As fronteiras das terras vizinhas são respeitadas e as guerras de expansão são raras. As ações de governar, construir e fortalecer mantêm esses reinos fortes.

Ordeiro e Neutro: Essas terras tendem a ser defensivas, mas não têm medo de intervir em outros reinos para proteger seus próprios interesses. As guerras podem ser travadas para garantir o comércio ou para manter os potenciais rivais fracos.

Ordeiro e Mau: Domínios leais e maus colocam seus próprios interesses acima das necessidades dos outros, mas tendem a respeitar as regras da guerra. Eles absorverão seus vizinhos se isso aumentar seu poder. Tributação pesada apoia fortalezas e exércitos poderosos.

Bem Neutro: Essas sociedades quase nunca buscam se expandir às custas de seus vizinhos. Poderosos inimigos malignos são submetidos a campanhas de espionagem e agitação.

Neutro: Existem poucas sociedades verdadeiramente neutras, mas um reino baseado no comércio pode se qualificar por falta de outras crenças. Neutros evitam envolvimentos como guerras ou alianças, usando a diplomacia para atingir seus objetivos.

Mal Neutro: Um reino mercante que avança seus próprios interesses às custas de seus vizinhos pode ser considerado um mal neutro. Terras malignas neutras usam quaisquer meios e oportunidades convenientes para alcançar seus objetivos.

Caótico e Bom: Domínios caóticos e bons geralmente têm leis fracas, uma vez que as pessoas valorizam a liberdade e os direitos pessoais. A maioria das terras boas e caóticas respeita a autodeterminação em outras nações e evita interferências, mesmo que seus interesses possam sofrer.

Caótico e Neutro: Uma área caótica e neutra está em anarquia. Os domínios raramente são caóticos e neutros como um padrão do dia-a-dia. O caos em torno do colapso econômico ou da guerra civil pode levar temporariamente um domínio a esse alinhamento.

Caótico e mau: Domínios caóticos e maus são valentões que não estão dispostos a lidar com problemas feios em casa, eles provavelmente buscarão soluções tirando recursos de outra pessoa. Os vizinhos mais fracos são saqueados e ocupados, mas os vizinhos fortes são deixados em paz.

Personalidade do Regente

Uma descrição de duas ou três palavras de um regente PNJ pode ajudar a definir como ele governará seu domínio. Se um regente é inteligente, espirituoso e charmoso, ele pode ser natural para diplomacia e sutileza. Se um rei guerreiro for curto, violento e estúpido, é provável que ele comece uma guerra por qualquer motivo.

aventurando-se

Não negligencie aventuras só porque os jogadores estão ocupados administrando reinos. Embora seja verdade que os regentes têm mais opções para resolver problemas do que os plebeus, também é verdade que um PJ regente que nunca vai em aventuras não ganhará experiência e não se desenvolverá na mesma proporção que seus pares. Esta seção analisará a criação de aventuras para uma campanha BIRTHRIGHT e como elas diferem das campanhas em outros mundos do jogo.

design de aventura

Quando você se propõe a criar uma aventura para um grupo de personagens de jogadores que inclui um ou mais regentes, você enfrenta um desafio. Primeiro, examine a sequência de turnos de domínio na Parte II e identifique alguns eventos ou ações de PNJs que possam ser usados para enquadrar a aventura. Por exemplo, se você sabe que o Barão de Ghoere quer roubar uma província de um de seus PJs e adicioná-la ao seu domínio, invente um plano de ações de domínio pretendidas que Ghoere possa tomar para atingir esse objetivo. Ele pode tentar arrecadar dinheiro para aumentar o tamanho de seu exército e reservar um baú de guerra para financiar uma ocupação militar. Ele pode usar ações de agitação ou espionagem para enfraquecer o controle do regente PJ. Ou ele pode usar a diplomacia para garantir que os aliados do PJ não interfiram.

Uma vez que você tenha determinado como os PNJs perseguirão seus objetivos, procure oportunidades de aventura. Investigar agitação ou espionagem pode ser uma excelente aventura/ Se um regente é mais agressivo, ele pode tentar roubar os planos de guerra de Ghoere ou cochilar com um dos tenentes de Ghoere. Como você pode ver, meia dúzia ou mais de boas ideias de aventura são acompanhadas pelas ambições de Ghoere.

Comitivas

A maioria dos regentes vai querer trazer capangas e guarda-costas em uma aventura. Isso apresenta algumas dificuldades, mas não são intransponíveis.

Primeiro, insista que, se um regente PJ deixar sua corte para se aventurar, ele deve deixar um tenente competente no comando. Se não o fizer, ele pode descobrir que o caos se instala enquanto ele está fora e será forçado a gastar



ações de domínio preciosas para resolver a bagunça.

Aventurar-se com uma comitiva tem vantagens e desvantagens. Embora animais normais, como ursos e lobos, possam ser perigosos para indivíduos ou pequenos grupos, eles provavelmente ficarão longe de um grande grupo de pessoas. Da mesma forma, pequenos grupos de salteadores, bandidos e monstros solitários provavelmente não enfrentarão 20 ou 30 humanos. Portanto, encontros aleatórios raramente incomodam um regente PJ que está viajando com um grande grupo de guarda-costas.

Por outro lado, um grupo grande tem mais dificuldade em escapar do aviso do que um pequeno grupo. Seis ou sete pessoas podem passar facilmente por um exército inimigo, mas um grupo de 30 ou 40 é mais fácil de detectar. Além disso, e mais importante, os pontos de experiência são divididos entre o PJ e sua comitiva. Isso pode ser feito de duas maneiras; Os pontos de experiência podem ser divididos igualmente entre todos os personagens (PJs e PNJs) do grupo, ou podem ser divididos entre os PJs, com um PJ dividindo sua parte entre ele e seus seguidores.

O Mestre pode querer registrar os inimigos que os personagens dos jogadores derrotam sozinhos, e qualquer um que seja derrotado inteiramente por guardas. O Mestre pode decidir que os PJs não ganham experiência em um encontro se nunca estiveram em perigo. Por outro lado, os pontos de bônus podem ser concedidos se os PJs usarem seus seguidores com sabedoria (como chamariz, por exemplo).

Os encontros podem ser estruturados para que os PJs enfrentem uma parte de uma força inimiga (provavelmente os líderes), enquanto os guardas lutam contra o resto (bandidos ou lacaios de um vilão). Mesmo que os guardas dos PJs estejam na linha de frente da batalha, os PJs podem ser atacados por inimigos que rompem as linhas. Além disso, um inimigo pode desafiar um PJ para um combate pessoal antes da batalha geral.

Resgate

Uma tradição consagrada entre a realeza é o sistema de resgate. Quando um nobre ou membro da família é capturado, ele geralmente é mantido prisioneiro até que sua família ou amigos atendam às demandas do captor. Se os regentes PJs caírem em mãos inimigas, seu inimigo não pode matá-los, mas pode tentar trocar suas vidas por dinheiro ou outras concessões. Um resgate igual a 1 Barra de Ouro por nível de personagem ou por província ou posse governada pelo personagem capturado é

justo. Claro, inimigos sanguinários podem ficar tentados a matar um regente por sua linhagem.

logística de viagens

Um personagem regente em uma aventura pode esperar pagar 1 Barra de Ouro para garantir acomodações, montarias, suprimentos e quaisquer itens de equipamento razoáveis (custo de 100 PO ou menos) que ele possa precisar. Sua comitiva inclui portadores, valetes e servos que montam acampamentos, providenciam alojamentos e atendem aos detalhes de rotina. Uma comitiva se move na mesma velocidade que uma comitiva em marcha: cerca de duas províncias por semana. (Isso é cerca de 16 quilômetros por dia em bons terrenos.) Se o regente desejar gastar 2 GB para equipar sua comitiva, ele pode viajar como uma unidade de batedores, movendo-se até três províncias por semana em bons terrenos.

Viajar sem uma comitiva é muito mais rápido e barato. Se o número total de servos, guardas e outros PNJs for menor que o número de personagens jogadores no grupo, não há custo de Barra de Ouro para manter a comitiva. O grupo de PJs tem uma taxa de movimento de quatro e tem uma média de cerca de 32 quilômetros por dia em bons terrenos ou 64 a 80 quilômetros por dia em estradas.

escaramuças

O que acontece quando 20 dos guardas do rei entram em batalha contra um bando de 30 gnolls saqueadores? É fácil determinar como será a parte da batalha dos personagens jogadores, mas o que mais está acontecendo ao seu redor? Os gnolls dominam os soldados ou os guardas do rei podem se manter firmes contra os monstros? O sistema de escaramuça a seguir é configurado para resolver batalhas de pequena escala.

Primeiro, crie estatísticas para cada classe ou face diferente de combatentes, conforme descrito abaixo. Em outras palavras, se 50 cavaleiros humanos e 100 soldados de infantaria estiverem lutando contra 200 gnolls, você gerará estatísticas para cavaleiros, infantaria e gnolls. A cada rodada, você joga para cada grupo de 20 soldados ou monstros em uma luta para ver quantos inimigos eles destroem.

+ O número total de Dados de Vida no grupo serve como o equivalente aos pontos de vida do grupo." Vinte gnolls, com 2 DV cada, têm 40 DV no total.

Calcule a jogada de ataque necessária para atingir o inimigo.

- Gnolls têm um BAC de +1; eles têm um de 17 contra cavaleiros de CA 18 e um de BAC +6 contra CA 15
- Subtraia a jogada de ataque necessária de 20 - este é o número de acertos que 20 indivíduos obtêm a cada rodada. Vinte gnolls obtêm 3 acertos por rodada contra os cavaleiros e 6 contra a infantaria. (Um grupo de 10 indivíduos obtém metade do número de acertos de um grupo de 20, arredondado para cima.) Este número é o dano base que o grupo inflige a seus oponentes a cada rodada.
- Dobrar o dano base se as criaturas normalmente tiverem mais de um ataque por rodada.
- Dobrar o dano base se o dano máximo causado pelo ataque de um indivíduo for 12 ou mais (cumulativo com acima).

Em cada rodada de combate, junte dois grupos opostos. Cada força joga 1D8 e compara o resultado com o número do inimigo; o grupo vencedor modifica seu dano base pela diferença. Por exemplo, se um grupo de 20 gnolls jogar o dado e obter um 7, e seus oponentes de infantaria jogar o dado e obter um 5, o dano base dos gnolls se torna 8 em vez de 6. Se dois ou três grupos lutarem contra um grupo inimigo, eles adicionam seus testes juntos antes de compará-los.

Outros modificadores para a matriz de resolução incluem:

- Um bônus de +1 por dois níveis de magia conjurada para ajudar um lado ou ferir o outro. Se um PJ usar imobilizar pessoa na briga, o lado que ele ajuda joga 1d8+1 para resolução.
- Um bônus de +1 se o grupo for liderado por um PJ ou PNJ único.
- Um bônus de +2 se o grupo atingir surpresa ou uma emboscada contra o inimigo.
- Uma penalidade de -1 se o inimigo tiver uma vantagem no terreno.

Quando um grupo perde metade de seus Dados de Vida iniciais, seu dano base é reduzido pela metade e ele joga apenas 1D6 para resolução. Quando um grupo é reduzido a um quarto de seus Dados de Vida iniciais, seu dado de resolução é reduzido para 1D4. Observe que testes de moral podem ser aplicados.

Exemplo: Dez grupos de gnolls estão lutando contra dois grupos e meio de cavaleiros e cinco grupos de infantaria. Cada grupo de gnolls inflige 3 DV de dano aos cavaleiros e 6 de DV à infantaria. Os cavaleiros infligem 7 DV aos gnolls; isso é dobrado para 14, já que os cavaleiros estão usando armas pesadas. (O grupo de metade do tamanho inflige 7 DV depois de aplicar os modificadores) A infantaria inflige 6 DV aos gnolis. Há um grupo de gnolls para cada grupo de humanos, com dois grupos de gnolls sobrando. O Mestre decide deixar os PJs lidarem com eles pessoalmente!

Em cada rodada, as oito lâminas entre os grupos de gnolls e seus oponentes são verificadas. Na primeira rodada, o primeiro grupo de gnolls tira um 5, e o grupo de cavaleiros com quem eles estão lutando tira um 4. Isso significa que os gnolls infligem 3 DV de dano, mais um por vencer o teste em um; o grupo de cavaleiros é reduzido de 20 DV para 16 DV. Os cavaleiros infligem 14 DV de dano, reduzindo os gnolls de 40 DV para 26 DV. Em mais uma rodada, os cavaleiros devem assumir a vantagem Obviamente, os gnolls estão devorando a infantaria no almoço, mas essa é uma escaramuça diferente.

No final da batalha, assuma que metade das perdas são mortes reais; o resto são apenas feridos ou incapacitados. Por exemplo, se um grupo de gnolls sofreu 14 DV de perdas, apenas 7 DV (três ou quatro gnolls) foram mortos; o resto das perdas são ferimentos.

apêndice: design de domínio

Existem duas maneiras de criar o domínio inicial de um regente: você pode atribuir ao personagem um domínio pré-existente com todos os seus ativos e passivos (detalhado na parte III - Ruínas do Império); ou, se o jogador quiser personalizar seu domínio, ele pode usar as regras de Design de Domínio abaixo para criar seu próprio reino, fé ou rede de guildas.

Se o jogador optar por construir seu próprio domínio, ele precisará escolher um espaço físico no mapa de Cerilia. Selecione um domínio de tamanho semelhante do mesmo tipo e jogue fora todas as informações pré-existentes, substituindo o novo domínio do jogador.

domínios apropriados

Considere cuidadosamente combinar o domínio de um personagem com sua classe. O domínio de um sacerdote deve incluir propriedades substanciais do templo e, possivelmente, algumas propriedades legais ou províncias para ele governar como teocrata. Da mesma forma, os domínios de ladino e mago devem se concentrar em guildas e fontes, respectivamente. Um personagem que constrói um domínio que não tem nada a ver com sua classe de personagem começará em uma desvantagem distinta, já que ele coletará menos regência do que seus rivais.

pontos de domínio

Os domínios são construídos usando um sistema de pontos.

Cada província, propriedade e ativo tem um preço em pontos de design. A linhagem de um regente determina o número de pontos permitidos a ele.

Tabela 23: Pontos de Design de Domínio

Linhagem	Pontos de Domínio
Maculada	Força da Linhagem +2d6
Menor	Força da Linhagem +2d8
Maior	Força da Linhagem +2d10
Grandiosa	Força da Linhagem +2d12

tamanho e localização

Antes de projetar um reino, decida seu tamanho e localização aproximados no mapa de Cerilia. Os domínios principais incluirão 7 a 12 províncias; os domínios menores abrangerão 3 a 6 províncias; cidades ou condados livres são 1 ou 2 províncias. Um regente que planeja governar províncias e propriedades deve reduzir ligeiramente seu território - um domínio importante incluiria 3 a 6 províncias com propriedades de apoio dentro e ao redor das terras do regente.

Ao escolher um local no mapa, tente manter um senso de escala. Substituir um grupo de propriedades de poder semelhante ou substituir um reino por uma terra existente de tamanho apropriado. Por exemplo, Brosengae, Medoere ou Caricle são locais ideais para posicionar um domínio de três ou quatro províncias em Anuire. Um reino também pode ser criado a partir das províncias das planícies de Markazor ou das terras altas de Mhoried. O Mestre terá que ajustar quaisquer domínios de PNJs que percam território, é claro.

o domínio

Uma vez que você tenha escolhido um local, gaste seus pontos de domínio para criar as províncias físicas e propriedades. Os custos base estão listados na Tabela 24; certas condições que podem influenciar esses custos estão listadas abaixo.

Tabela 24: Custo de Exploração e Província

Característica	Pts por construção/nvl de prov.
Província	2/nível*
Foro (Lei)	1/nível
Guilda	2/nível**
Fonte	2/nível#
Templo	2/nível##

* Os guerreiros pagam apenas 1/nível
** Os ladrões pagam apenas 1/nível.
# Os magos pagam apenas 1/nível
Os sacerdotes pagam apenas 1/nível.

Manter Separação: Se uma propriedade for criada em uma província não adjacente a uma província contendo uma das propriedades do PJ, o custo aumenta em 1 ponto de design.

Fontes: A força potencial de uma fonte varia dependendo do nível da província e do terreno. Isso é explicado em detalhes em Magia e Magias do Reino.

Exemplo: Fieren é um paladino com uma linhagem maior. Ela joga 2d10 e ganha 38 pontos de domínio. Fieren compra uma província (4), duas províncias (3), duas províncias (2) e províncias rasgadas (1), por 17 de seus pontos. Ela gasta 9 pontos para manutenção da lei e 4 pontos para obter dois templos (1) (como ela não é um sacerdote, ela deve gastar dois pontos de domínio para cada templo). Fieren tem 8 pontos de domínio para comprar ativos como exércitos - provavelmente muito poucos para serem práticos (veja abaixo).

Terreno

Cada província deve receber um tipo de terreno quando o domínio é projetado (isso não custa pontos de design). Você pode combinar suas províncias com o terreno que aparece no mapa, usando as fronteiras da província, conforme mostrado, ou pode redesenhar o mapa. Se você alterar o terreno drasticamente (a critério do Mestre), pague 1 ponto de design extra por cada província afetada.

Tabela 25: Terreno

Tipo	Nível Máximo	Custo de Mov.
Deserto	3	1
Geleira	1	4
Floresta Pesada	6	2
Colinas	9	2
Floresta Leve	8	1
Atoleiro/Pântano	6	2
Montanhas Baixas	7	2
Montanhas Médias	5	3
Montanhas Altas	3	4
Cordilheiras/Planaltos	6	2
Planícies	10	1
Estepes	6	1
Tundra	2	2

O *Nível Máximo* reflete a dificuldade de estabelecer uma província desse tipo de terreno: uma província desértica não pode exceder o nível 3. O *Custo de Movimento* reflete a dificuldade que as tropas experimentam ao atravessar o terreno; normalmente, uma unidade com uma taxa de movimento de 2 pode atravessar duas províncias em um Movimento de Guerra, mas em terrenos que não sejam planícies, estepes ou floresta leve, uma unidade é limitada a uma província por Movimento de Guerra.

Ativos

Depois que um regente compra as características físicas de um domínio, ele pode comprar ativos para o domínio. Consulte a Tabela 26:

Tabela 28: Custos de Ativos de Domínio

Ativos	Custo em Pts do Domínio
Unidades do Exército	1/8 BO de unidades
Contatos	1/2 contatos
Fortificações	1/nível do forte ou castelo
Tenentes	1/tenente
Lealdade	1/prov aumentada para alta
Rotas de negociação	1 por rota de negociação
Tesouro	1/5 BO em tesouro

Unidades do Exército: Um ponto de domínio permite que o regente crie 8 Barras de Ouro de tropas sob seu comando (use o custo base da unidade, não o custo de manutenção, para esse fim). Consulte Exércitos e Guerra para obter informações sobre tropas. Contatos: Os contatos podem ser PNJs importantes ou participações de nível 0. Um ponto de domínio compra dois contatos.

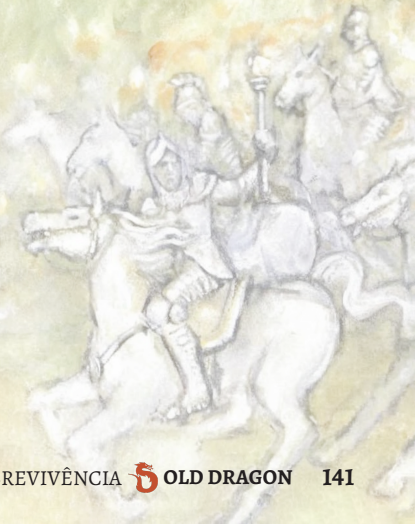
Fortificações: Para fortificar uma propriedade, o regente paga 1 ponto de domínio por nível da propriedade. Se ele quiser um castelo, ele paga pontos de domínio iguais à classificação do castelo.

Tenentes: O regente pode começar a brincar com um tenente. O tenente é um capanga de qualquer classe escolhida pelo jogador. O Mestre determina secretamente o nível do tenente.

Lealdade: Por 1 ponto de domínio, o regente pode elevar a lealdade de uma província para Alta. Cada ponto de domínio após o primeiro eleva duas províncias.

Rotas de Negociação: Cada ponto de domínio compra uma rota de negociação que liga quaisquer duas províncias ou participações no domínio do regente. Presume-se que uma estrada esteja presente para apoiar a rota comercial.

Tesouro: Um Ponto de Domínio deposita 5 Barras de Ouro no tesouro do regente. Ele pode gastar qualquer número de pontos de domínio para fazer isso.





parte III

ruínas do império



CAPÍTULO VII

◆ ainure ◆

Penhascos irregulares são uma sentinela diante de um litoral recortado de Cerilia. 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 Cerilia, 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 Coeranys 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 Cerilia há muito tempo.

como usar este livro

As Ruínas do Império descrevem os reinos e o povo de Anuire. É melhor ler o Atlas de Cerilia 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 Aerele, 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 gramíneas, 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.

Dhoesone 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 Coeranys. 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 Cerilia 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 Sarimiere 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 Cerilia). Em certas outras partes de Cerilia, 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.

- *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.

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
Gênero		Kh: Khinasi
F: Feminino		M: Monstro
M: Masculino		Rj: Rjurik
?: Desconhecido		V: Vos

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 cártico 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.



CAPÍTULO VIII

◆ a costa sul ◆

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 Cerilia 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 Cerilia 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 Cerilia. Os céticos 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.
- De acordo com novos relatórios, os navios descarregam regularmente dezenas de guerreiros nas margens do Erebannien em Roesone e Aerenwe. Se for verdade, esta história significa que algum poder desconhecido está violando a neutralidade tradicional do Erebannien. É um reino Anuireano, ou um de outra parte de Cerilia? Os invasores podem até ser carregados de combatentes das antigas terras do sul! Em qualquer caso, os guardas do Erebannien 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.

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)	AMA (2)
			EH (0)	RA (2)
Bellam (3/2)	MR (2)	CIH (3)	OT (3)	AMA (2)
			SG (0)	
Caercas (4/1)	MR (1)	CIH (3)	EH (2)	RA (1)
		MCR (1)	SG (2)	
			OT (0)	
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)	AMA (2)
			OT (0)	
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 Isilvieres 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 Erebannien, 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 Erebannien.

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, Proudglaive, 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 Proudglaive 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 maquinações de Diemed.

Condições Especiais: O Erebannien 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 Espectro da Espada (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 Espectro 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 Erebannien, 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 Erebannien 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 Erebannien. 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 Erebannien 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 Ere bannien, 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 Erebannien 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 Guilda 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 espiãs.

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
Illen (7/1)	RA (7)	CIH (4)	EH (7)	RA (0)
		TOrN (3)		

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 Chefe 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 Erebannien; 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 Erebannien 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 Erebannien 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 Armiendin); 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) DA (2)	EOM (3) VDM (1)	AV (4)	Mhi (3)
Serien (4/3)	DA (3) AV (1)	TOrN (4)	AV (4)	Mhi (0)

Abreviações: AV=Arron Vaumel (Micres, Frota dos Estreitos de Aerele); EOM=Eloéle de Mieres (Sarae Somellin); Mhi=Mhistecai; CJS=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 artífices. 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/Aglondier
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.



CAPÍTULO IX

◆ a costa oeste ◆

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.

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.

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	Guildas	Fontes
Bacaele (3/2)	AB 3	TOC (3)	Bor (3)	AL 2
Calant (3/4)	AB (3)	TIN (2) TOC (0)	Bor (3)	AI (4)
Dhalaese (3/4)	AB (3)	TOC (3) TIN (0)	GTh (3) Bor (0)	AI (4)
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) GTh (0)	AI (4)
Rivien (1/6)	AB (6)	TIN (6)	Bor (5) GTh (1)	AI (1)
Seasedge (6/0)	AB (6)	TOC (3) TIN (3)	Bor (5)	AI (0)
Tariene (6/0)	AB (6)	TIN (5) TOC (1)	Bor (4) SH (2)	AI (0)

Abreviações: AB=Aeric Bocruine (Boeruine); TOC=Templo Oculto de Cuiraécen (Linnias Baccaere); Bor=Arien Borthein (Guilda Comercial de Boeruine); Al-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.
- *Guildas:* Mestres da Guilda Gaelin Thuried de Dhoesone, Storm Holtson de Stjordvik e Arien Borthein de Boeruine controlam cada uma das guildas rivais de Boeruine. Como o arquiduque mantém Borthein sob seu





controle, suas leis e tarifas naturalmente favorecem o mestre da guilda 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 ressintam 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 Bocruines 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

maquinações 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 fronteiriça, 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 Ponta da Tempestade 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 Anviras (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. E 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 Cerilia 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 Águalimpa, 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)
Islien (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, Islien 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 éditos 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 Ponta da Tempestade.

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.

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.)	Dom./Senhor
Templo	3	Seasedge (6/0)	Boeruine
Templo	5	Tariene (6/0)	Boeruine
Templo	6	Rivien (1/6)	Boeruine
Templo	2	horuile (3/4)	Boeruine
Templo	0	Dhalaese (3/4)	Boeruine
Templo	2	Calant (3/4)	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 Donnals
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 tenham 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 Borthein (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	Prov.(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 guildas na Costa Oeste (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

- Fornecedores Taeghan (Facellies Sloere) — Taeghas (12)
- Guilda Comercial Boeruine (Arien Borthein) — Boeruine (26)
- Comerciantes de Anuire Superior * (Gaelin Thuried) — Boeruine (7)
- Andien e Filhos* (Bannier 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.)	Dom./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	Islien (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 Anviras* — Talinie (28)
- Arlen Innis — Boeruine (17)

* Também encontrado nas Marcas do Norte.



CAPÍTULO X

◆ as terras centrais ◆

Ladrões 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.

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)	PAI (4)	AV (0)
		JCS (3)	EM (2)	HK (0)
Avarien (3/4)	DA (3)	TIOc (3)	PAI (3)	HK (3)
Bhrein (4/1)	DA (4)	JCS (2)	EM (2)	HK (1)
		TIOc (2)	PAI (2)	
Caulnor (5/0)	DA (5)	TIOc (3)	PAI (4)	HK (0)
		JCS (2)	AV (1)	
Daulton (5/4)	DA (5)	JCS (3)	PAI (3)	HK (2)
		TIOc (2)	AV (2)	
Duriene (4/1)	DA (4)	JCS (3)	PAI (3)	HK (1)
		TIOc (1)	EM (1)	
Nentril (3/4)	DA (3)	TIOc (3)	PAI (3)	HK (4)
Taliern (3/4)	DA (3)	TIOc (3)	PAI (3)	HK (4)
			EM (0)	
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)	GH (4)	ME (1)
		VPA (1)		
Bhalaene (6/0)	GT (4)	OMC (5)	GH (4)	ME (0)
		EH (1)	ML (2)	
Bheline (4/1)	GT (4)	OMC (3)	GH (4)	ME (1)
		EH (1)		
Conallier (2/3)	GT (2)	VPA (2)	ML (2)	ME (3)
	Mh (0)	OMC (0)		
Danaroene (4/1)	GT (3)	OMC (3)	GH (4)	ME (1)
		EH (1)		
Ghiere (5/0)	GT (3)	EH (3)	GH (3)	ME (0)
	Mh (2)	OMC (2)	MGK (2)	
Rhumannen (4/1)	GT (2)	EH (2)	GH (3)	ME (1)
	Mh (2)	OMC (2)	MGK (1)	
Thoralinar (3/2)	GT (3)	VPA (3)	GH (3)	ME (2)
Tireste (5/0)	GT (5)	EH (3)	MGK (4)	ME (0)
		OMC (2)	GH (1)	
Tornilen (3/2)	GT (2)	OMC (3)	GH (2)	ME (2)
	Mh (0)	EH (0)	ML (0)	

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 (Fhylie, 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 Chefe 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, os Mhor não usam 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)
Bevaldruor (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	Mh (1)	EH (1)	ML (2)	Rg (3)
Marloer (2/3)		CA (0)		
Tenarien (3/2)	Mh (3)	OMC (3)	GH (3)	ME (2)
	GT (0)	EH (0)	ML (0)	Rg (0)
Atalaia de Torien	Mh (2)	CA (3)	GTh (3)	Rg (6)
(3/6)				
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; HA=Égide de Haelyn (Antia Maricoere); GTh=Gaelin Thuried (Comerciantes de Anuire Superior); CA=Bosque de Carvalho de Aeric (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 Aeric 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)	OMC (3)	MB (3)	Ca (2)
	DA (0)	TIOc (0)		
Elevesnemiere (2/5)	LF (2)	OMC (2)	PAI (2)	Ca (5)
Ghonallison (2/3)	AB (2)	OMC (2)	MB (2)	-
	LF (0)			
Haesrien (5/0)	LF (3)	OMC (2)	EM (3)	Ca (0)
	AB (2)	TIOc (2)	LF (2)	
			MB (0)	
Monsedge (3/2)	LF (1)	TIOc (2)	MB (3)	Rh (2)
	AB (0)	OMC (0)		
Nabrieno (3/2)	DA (2)	TIOc (3)	EM (3)	Ca (2)
	LF (0)	OMC (0)	PAI (0)	
Pechalinn (2/5)	LF (2)	OMC (2)	PAI (2)	Rh (5)
	AB (0)			
Fortaleza de Tuor (3/2)	DA (2)	TIOc (3)	PAI (3)	Ca (2)
	LF (0)			

Abreviações: LF=Laela Flaertes (Tuornen); OMC=Ordem Militante de Cuiraécen (Fhylie, 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 viajariam 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)	MB (3)	-
		TIOc (2)	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)	GH (3)	Ca (2)
	MGK (0)			
Maesford (2/3)	CA (1)	TIOc (3)	MGK (2)	Ca (3)
	MGK (0)			
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)	TIOc (3)	MGK (3)	Ca (2)
	MGK (0)			

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 enchem 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 (Fhylie, 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 Elinic, 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 Coeranys 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 Coeranys ou das leis gentis, mas firmes, do patriarca. Ao norte fica o Sielwode, e ai 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)	MGK (6)	Ca (0)
		TIOc (3)		

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.

Fortif.	Nível	Província (Class.)	Dom./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: Recomentado.
Resumo: Os Fornecedores está presente em quase todos os setores, por isso permanecem seguros.

Fortif.	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	Traiward (3/2)	Alamie/Alam
Guilda	3	Traiward (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	Osoeriene (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/Tacl
Fonte	3	Conallier (2/3)	Ghoere/Tael
Fonte	2	Thoralinar (3/2)	Ghoere/Tacl
Fonte	0	Bhalaene (6/0)	Ghoere/Tael
Fonte	1	Achiese (4/1)	Ghoere/Tael
Fonte	1	Danaroene (4/1)	Ghoere/Tael
Fonte	1	Bheline (4/1)	Ghoere/Tael
Fonte	2	Tenarien (3/2)	Mhoried/Mhor
Fonte	2	Cwlldon (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 nas Terras Centrais (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Regien	Mhoried (0) Elinic (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.

s 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 criatura. 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 arranhar o céu, desafiando as montanhas de onde foi talhado.o 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



CAPÍTULO XI

as marcas do norte

Aseis 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.

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 humanoides simplesmente queiram se preparar para o ataque do Górgona - ou talvez estejam se preparando para atravessar Anuire.

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)	OA (1)	SH (1)	CD (4)
Dharilein (1/4)	FD (1) AD (0)	HBT (1)	AD (1)	CD (4)
Solidez do Gigante (1/4)	GTh (1) FD (0)	HBT (1)	GTh (1)	DD (5)
Hidaele (2/3)	FD (1) BA (0)	HBT (2)	BA (2)	CD (3)
Nolien (3/2)	FD (2) SH (0)	ISR (3) HBT (0)	SH (3)	CD (2)
Riveside (2/3)	FD (1) SH (0)	CA (2)	SH (2)	CD (3)
Romiene (1/4)	BA (1) FD (0)	CA (1)	BA (1)	CD (4)
Ruidewash (2/5)	FD (1) AD (0)	HBT (1) NRC (1)	AD (2)	DD (5)
Sidhuire (2/5)	FD (1) AD (0)	HBT (2) NRC (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)	ISR (3) HBT (1)	MB (2) AD (2)	DD (3)
Tradebhein (2/5)	FD (1) MB (0)	NRC (2) HBT (0)	MB (2)	DD (5)

Abreviações: SH=Storm Holtson (Stjordvik Traders); CA=Bosque de Carvalho de Aeric (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 Aeric, 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 viajariam 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 Rhuimach 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 Fhileraene, 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/Acumulada: 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 parentes-gigantes, incluindo fhoimorien, em seu exército. Um relatório até coloca um dragão com essas 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 Roele, 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.

Tuarhievel

Alinhamento: Neutro? (Em última análise, o Mestre terá que decidir o alinhamento de Tuarhievel.).
Status: Recomendado. (Este é um bom exemplo de um domínio élfico.)
Províncias/Propriedades: O príncipe elfo Fhileraene governa as sete províncias de Tuarhievel.

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 Maesil, Comércio das Terras do Norte); Fh=Fhileraene (Tuarhievel); AD=Adaere Doneim (Importações e Exportações do Norte).

- *Lei:* O príncipe de Tuarhievel e sua meia-irmã, a baronesa de Dhoesone, controlam a maior parte da lei aqui.
- *Templos:* Os elfos de Tuarhievel 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 Tuarhievel, 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 Tuarhievel 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 Tuarhievel 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 Aelvinnwode é Fhileraene, Príncipe de Tuarhievel (ME; G7/M7; Re, grande, 55; N). A mãe do príncipe, a rainha Ibelcoris, era neta do guerreiro elfo Rhuobhe. Alguns disseram que Fileraene 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 Tuarlachiem, também procura exterminar todos os humanos em Aelvinnwode. A matriarca da casa Rhuandice Tuarlachiem (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 Erebannien 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 Fhileraene, 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 Fhileraene 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 Fhileraene 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
Mhelliviene (5/2)	MB (3)	ISR (5)	MB (2)	ISR (3)
	EG (2)	EH (0)		
Beiradamontanha (3/4)	MB (2)	ISR (3)	MB (3)	SO (0)
	EG (1)	EH (0)		
Vaudorrio (5/2)	MB (3)	ISR (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 Aeric (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 Aeric 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 Nieliems (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 Mhelliviene, 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); HTC=Templo Oculto de Cuiraécen (Linnias Baccaere).

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 Orogs 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 Cerília. 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	MDA	Go	Go
	RF	TAM		
Forte do Anão (4/1)	Go	MDA	Go	Go
	RF	TAM		
Mortelfo (3/2)	Go	MDA	Go	Go
	RF	TAM		
Perilbosque (3/2)	Go	MDA	Go	Go
	RF	TAM		
Rionascente (3/2)	Go	MDA	Go	Go
	RF	TAM		
Colinas Estilhaçadas (4/1)	Go	MDA	Go	Go
	RF	TAM		
Colinas de Sutren (1/4)	Go	MDA	Go	Go
	RF	TAM		

Mur-Kilad *

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

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): PM=Pico do Mago.

* 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 Cerilia 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 Graccher (Thurazor); TrG=Triunfo dos Goblins (Kral Tivo-Toes); AD=Adaere Doneim (Importações e Exportações do Norte); SO=Sem Olhos (Sem Olhos); TA=Torele Anviras; GTh=Gaelin Thuried (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 encrenqueiros 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 das principais redes de templos e guildas da região ganham 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 Aeric e a Igreja Reformada Setentrional de Sarimie, 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 sarimie

Alinhamento: Neutro.
Status: Não disponível para PJs.
Resumo: A Igreja Reformada Setentrional de Sarimie concentra seu poder em cidades e vilas maiores: os centros de riqueza do Norte. Alguns templos menores aparecem em todo o campo.

Fortif.	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
Templo	1	Ruidewash (2/5)	Dhoesone
Templo	3	Sonnelind (4/3)	Dhoesone
Templo	2	Tradebhein (2/5)	Dhoesone
Templo	3	Nolien (3/2)	Dhoesone

Regência Gerada/Acumulada: 25/21 PR.

Tesouro: 30 BO.

Regente: A Prelada Larra Nielems (FA; Sa8, Sarimie: 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 Aeric* (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 Cuiraécen** (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.	Nvl	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)	Tuarhievel/Fhileraene
Guilda	2	Bhindraith (2/6)	Tuarhievel/Fhileraene
Guilda	2	Cwmbheir (6/5)	Tuarhievel/Fhileraene
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.

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

◆ Príncipe de Tuarhievel (Fhileraene)	Tuarhievel (2)
◆ Importações e Exportações do Norte (Adaere Doneim)	Dhoesone (7) Tuarhievel (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 Fhileraene, Príncipe de Tuarhievel. O único mago que chega perto é o Sem Olhos dos Cinco Picos.

fhileraene

Alinhamento: Neutro.
Status: Recomendado.
Resumo: As propriedades mágicas, de guilda e legais de Fileraene listadas aqui compõem Tuarhievel.

Fort.	Nvl.	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Lei	2	Llyrandor (2/6)	Tuarhievel/Fhileraene
Fonte	6	Llyrandor (2/6)	Tuarhievel/Fhileraene
Lei	2	Cymryr (3/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Fonte	5	Cymryr (3/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Lei	2	Dhoneaghmiere (3/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Fonte	5	Dhoneaghmiere (3/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Lei	2	Braethindyr (4/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Guilda	2	Braethindyt (4/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Fonte	4	Braethindyr (4/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Lei	0	Avallaigh (2/6)	Tuarhievel/Fhileraene
Fonte	5	Avallaigh (2/6)	Tuarhievel/Fhileraene
Lei	1	Bhindraith (2/6)	Tuarhievel/Fhileraene
Fonte	4	Bhindraith (2/6)	Tuarhievel/Fhileraene
Guilda	0	Bhindraith (2/6)	Tuarhievel/Fhileraene
Lei	4	Cwmbheir (6/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Fonte	5	Cwmbheir (6/5)	Tuarhievel/Fhileraene
Guilda	0	Cwmbheir (6/5)	Tuarhievel/Fhileraene

Regência Gerada/Acumulada: 69/67 PR. Tesouro: 34 BO.

Regente: O príncipe é descrito em detalhes no verbete Tuarhievel nas páginas 54 e 55.

Descrição: Fhileraene, 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.

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 Anviras**	Thurazor (desconhecido)

** Também encontrado na Costa Oeste.



CAPÍTULO XII

◆ as marcas orientais ◆

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 Coeranys, formam uma ponte entre Anuire e o resto de Cerilia. 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 Quimera 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 os Marchers 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 Coeranys obtêm preços altos em Anuire; cavalos treinados pelo próprio cajado do regente trazem ainda mais. Naturalmente, esses cavalos tornam-se alvos principais para ataques de elfos ou bandidos humanos, e os pastores cocranianos 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 Coeranys 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 Siewode 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-Azhix 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

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)	Go (6)
Lamento do Penhasco (4/1)	GB (4)	FM (4)	DW (2) EL (2)	Go (4)
Vitória da Terra (3/6)	GB (3)	FM (3)	DW(3)	Go (7)
o Promontório (3/6)	GB (3)	FM (3)	DW (3)	Go (2)
Rachapedra (5/4)	GG (5)	FM (5)	ML (3) DW (2)	Go

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 conheceu 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. Cada thane 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 quimeron

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) AF (1)	CdL (2)	Qu (7)
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 uma vez.

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

Províncias: As sete províncias da Quimera 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 Quimeron 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 Quimeron 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 os fecham durante boa parte do ano. Para os exércitos, as montanhas são praticamente intransitáveis, e os vizinhos Coeranys 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 Quimeron 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 Qhimeron. 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 pelo Quimera ou eleitos para o cargo.

coeranys

Alinhamento: Caótico e bom. (Coeranys 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 Caricle; VPA=Vida e Proteção de Avanalae (Medhlorie Haensen); GH=Ghorien Hiriele (Mercadores das Terras Altas); SMP=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 Coeranys. 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 Coeranys 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 Coeranys 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 Coeranys, 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 Coeranys - 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 Cocranys, embora se afastem das Terras Submersas na fronteira de Oscerde. Se eles fazem isso por respeito ou medo do que está dentro, ninguém sabe.

Descrição: O vasto e ondulado país de Coeranys 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 Coeranys, 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 Coeranys, pois seu trabalho mantém o dinheiro fluindo para o domínio.

Tempestades vindas das montanhas de Baruk-Azhik e estrondo pelas Terras Centrais encontram em Coeranys 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 Coeranys 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, Ruerven, 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 Coeranys 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 Armiendin); 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 Coeranys 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 ele 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
Fhylallien (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.

Fortif.	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 nãosiga 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) — Osocrde (10)
- A Verdadeira Igreja de Vosgaard (desconhecido) — Osoerde (1)
- Vida e Proteção de Avanalae* (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 espiões de Anuire.

Fort.	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Guilda	2	Moergen (2/3)	Osperde/Racnoch
Guilda	1	Moriel (4/1)	Osoerde/Raenech
Guilda	2	Algael (2/3)	Osperde/Raenech
Guilda	2	Fimdalma (2/6)	Osoerde/Raenech
Guilda	3	Sombraprofunda (3/2)	Coeranys/Cariele
Guilda	2	Duorni! (2/3)	Coeranys/Cariele
Guilda	2	Caudraight (4/1)	Coeranys/Cariele
Guilda	2	Mistil (2/3)	Coeranys/Cariele
Guilda	2	Ruserven (4/1)	Coeranys/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) Loeranys 4
- Transportadores do Maesil* (Moerele Lannaman) — Baruk-Azhik (3)
- Mercadores das Terras Altas * (Ghorien Hiriele) — Osperde (7) Coeranys (5)
- Conselho dos Líderes — Quimeron (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 — Coeranys (11)
- O (primeiro) Mago do Pântano — Chimacron para Osoerde (11)
- A Rainha Esmeralda, Isaclic — O Sielwode (desconhecido)
- A Quimera — Quimeron (27)



CAPÍTULO XIII

personalidades

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.

Para ilustrar essa riqueza narrativa, apresentamos aqui uma amostra selecionada de alguns dos personagens não-jogadores mais importantes, marcantes e singulares, cada um desempenhando papéis de destaque nas intrigas políticas, nas guerras e na preservação ou decadência das tradições.

Vale destacar que, quando se trata das listagens de personagens que exercem funções de regentes, as descrições incluem somente o equipamento básico que costumam portar consigo no dia a dia. Entretanto, deve-se sempre considerar que esses governantes dispõem de acesso irrestrito aos seus tesouros acumulados em seus domínios. Assim, qualquer outro item de valor, seja de natureza militar, mágica ou cerimonial, pode ser requisitado a partir dos vastos recursos de seus reinos sempre que a situação exigir.

caliedhe dosiere

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



FOR:	10
DES:	14
CON:	13
INT:	19
SAB:	17
CAR:	15
AL:	OB
CA:	20
PV:	67
MV:	9
BAC:	+11
#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 braçadeiras 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 Aeric 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 habitam 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.

aeric boeruine

Arquiduque de Boeruine, um Guerreiro Ansireax de 12º nível



FOR:	17
DES:	15
CON:	15
INT:	15
SAB:	13
CAR:	16
AL:	ON
CA:	23
PV:	100
MV:	12
BAC:	+11
#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



FOR:	15
DES:	18
CON:	13
INT:	16
SAB:	12
CAR:	17
AL:	ON
CA:	23
PV:	75
MV:	12
BAC:	+7
#AT:	3/2
Dano:	1d8+6

Linhagem: Anduiras, grandioso, 70.

Habilidades de Linhagem: afinidade animal (maior), marca de sangue (marca de nascença 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 7°nível



FOR:	18
DES:	16
CON:	14
INT:	13
SAB:	13
CAR:	9
AL:	CB
CA:	16
PV:	47
MV:	24
BAC:	+6 (+13 com lança e bônus)
#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 ralé do nobre, ele deixou a fazenda em chamas para trás.

Agora ele viaja Anuire, matando outros regentes impróprios.

teodor profiev

Paladino de 5° nível Vos paladino de Haelyn



FOR:	18
DES:	15
CON:	15
INT:	12
SAB:	14
CAR:	17
AL:	OB
CA:	17
PV:	62
MV:	12
BAC:	+7 (+11 com espada e bônus)
#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 ai deles então.

mestre da guilda kolien

Ladino meio-elfo de 5° nível de Brechtür



FOR:	13
DES:	18
CON:	12
INT:	16
SAB:	12
CAR:	16
AL:	NM
CA:	19
PV:	22
MV:	12
BAC:	+2
#AT:	1
Dano:	1d6+4

Linhagem: Brenna, maior, 30.

Habilidades de Linhagem: forma de sombra (ótimo).

Equipamento: O Mestre da Guilda Kalien utiliza braçadeiras de defesa CA +4 e uma espada curta +4 que ele chama de Diplomata.

Descrição/História: O 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 de 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 10° nível de origem desconhecida



FOR:	8
DES:	18
CON:	12
INT:	18
SAB:	12
CAR:	8
AL:	CM
CA:	17
PV:	22
MV:	12
BAC:	+9
#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 braçadeiras 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 Picos, 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



FOR:	15
DES:	10
CON:	14
INT:	15
SAB:	8
CAR:	12
AL:	OM
CA:	17
PV:	43
MV:	9
BAC:	+6
#AT:	2
Dano:	1d6+2/1d6+2

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 Graccher 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 vosily

Sacerdotisa Vos de 5º nível de Kriesha



FOR:	14
DES:	14
CON:	12
INT:	14
SAB:	16
CAR:	16
AL:	OM
CA:	17
PV:	43
MV:	9
BAC:	+4
#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



FOR:	14
DES:	13
CON:	13
INT:	13
SAB:	16
CAR:	18
AL:	ON
CA:	16
PV:	35
MV:	12
BAC:	+4
#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



FOR:	19
DES:	10
CON:	18
INT:	14
SAB:	17
CAR:	14
AL:	OB
CA:	20
PV:	47
MV:	6
BAC:	+6
#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.



CAPÍTULO XIV

aventura: assuntos de família

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 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 Cerilia 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

Primeiro, tenha em mente ao ler a aventura, 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, Avanil 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:	**O Antagonista:**
1. Cariele, Talinie, Tuornen ou Alamie	1. Um clã de bandidos dos Cinco Picos.
2. Dhoesone	2. Cariele.
3. Elinie, Coeranys, Roesone ou Aerenwe.	3. Osoerde.
4. Ilien, Diemed, Brosengae ou Taeghas.	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 1: 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:

Encontro	20	Experiência	35 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
1+2 [7]	13	6	6

1 x espada longa +1 (1d8)
1 x arco curto +1 (1d6)

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:

Encontro	variável	Experiência	35 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
1+2 [7]	15	6	8

1 x espada longa +1 (1d8)

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 descontraídos.

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 guerreito 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 Gurreiro, ou descarte a opção de especialização.)

Participante típico:

Encontro	1	Experiência	35 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
1+1 [6]	16	6	6

1 x espada longa +1 (1d8) (75% é temporário)

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:

Encontro	1	Experiência	120 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
1+3 [8]	11	6	6

1 x adaga de veneno +2 (1d6+2)

Personalidade: Silenciosa, despretensiosa, competente.

Equipamento Especial: Adaga de veneno +2. Se Terem acertar um 20 natural, a adaga injeta veneno na vítima.

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:

Encontro	1	Experiência	65 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
2+5 [15]	15	8	8

1 x espada longa +2 (1d8+2)

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 Acric o manipula; como ele não é exatamente brilhante, ele faz o que seu pai lhe diz.

Jonathan Pelien: 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 Peliens. 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 Pelien: 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 bellaens

Laera Bellaen: Uma baronesa e matriarca dos Bellaens.
Personalidade: Astuta, perspicaz, perspicaz.
Equipamento Especial: Adaga +1.
Notas: A baronesa vem de uma longa linhagem de Bellaens. 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 Peliens.

Michael Bellaen: 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 Bellaen: 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 Bellaen: O irmão da Leira, o herdeiro da Bellaen.
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 Peliens. Fora isso, ele parece um bom homem.

Jarri Bellaen: 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

Nesta 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:

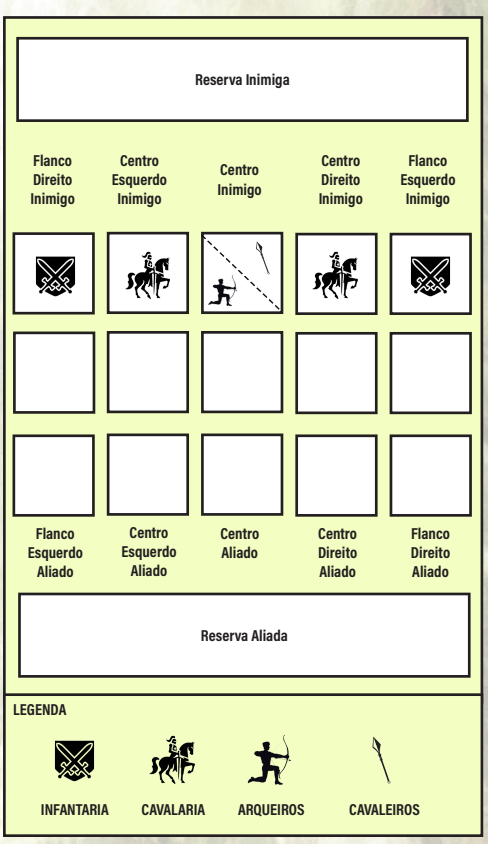
- 2 unidades de infantaria.
- 2 unidades de cavalaria.
- 1 unidade de arqueiros.
- 1 unidade de lanceiros.

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:

Encontro	1	Experiência	175 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
4+1 [21]	11	6	9

1 x espada longa +5 (1d8+3)

Notas: Dalien tem uma linhagem maior de Reynir (32 pontos) e o poder de linhagem de alerta.
Personalidade: Aparentemente estúpido, na verdade sutil e ganancioso.
Equipamento Especial: Espada Longa +1 e cota de malha + 1.

Bandoleiro, humano:

Encontro	200	Experiência	35 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
1+3 [8]	13	6	6

1 x espada +1 (1d6)
1 x arco curto +1 (1d6)

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.

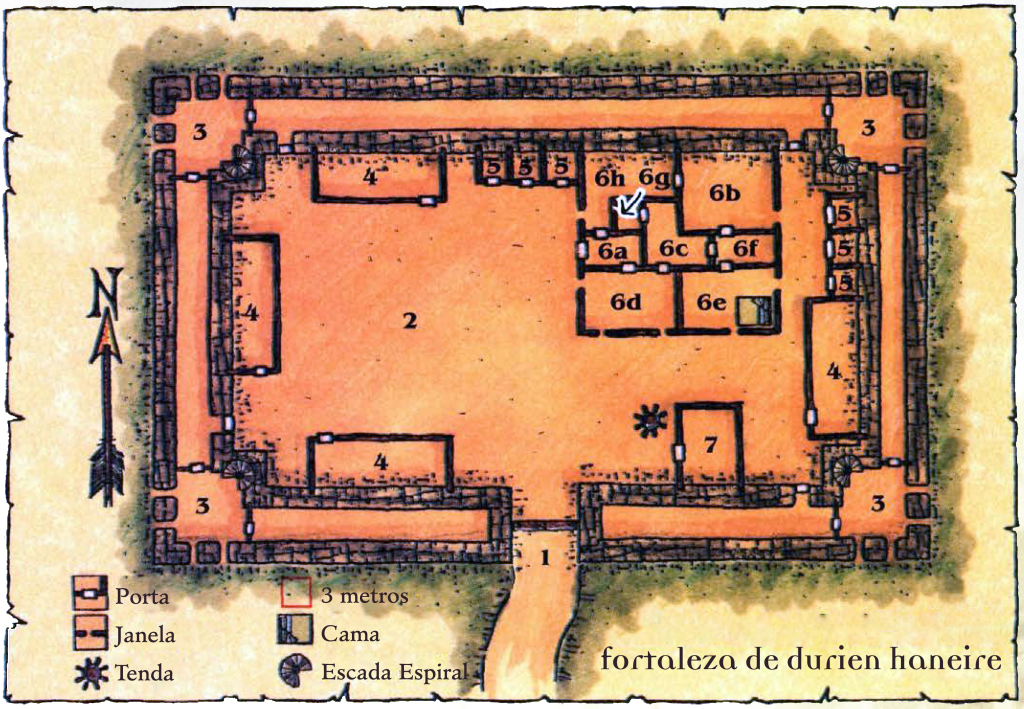
A fortaleza de Duiren Haneire é feita principalmente de madeira. Sua paliçada sobe uns bons 6 metros, com um prédio central de um andar de altura no centro do pátio interno. Uma torre de vigia fica em cada um dos cantos, subindo mais 3 metros acima do resto da muralha.

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 ratros 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 resitência 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 237.)
- **Duiren Haneire, Anuireano:**

Encontro	1	Experiência	175 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
3+1 [16]	11	9	9

1 x lança +2 (1d6)

Personalidade: Gananciosa, ambiciosa, traiçoeira.

- **Guarda Osoerdeano:**

Encontro	100	Experiência	35 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
2+1 [11]	15	6	6

1 x espada larga +1 (1d8+1)
1 x arco curto +1 (1d6)

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
Coeranys	Coeraniano	Coeranianos	Coeraniano
Dhoesone	Dhoesoneano	Dhoesoneanos	Doesoneano
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
Roesone	Roesoneano	Roesoneanos	Roesoneano
O Sielwode	elfo de Sielwode	elfos de Sielwode	de Sielwode
Taeghas	Taeghano	Taeghanos	Taeghano
Talinie	Talinienense	Talinienenses	Talinienense
Tuarhievel	elfo de Tuarhievel	elfos de Tuarhievel	de Tuarhievel
Tuornen	Tuorano	Tuoranos	Tuorano
Thurazor	Thurazano	Thurazanos	Thurazano
Tuarhievel	elfo de Tuarhievel	elfos de Tuarhievel	de Tuarhievel
Tuornen	Tuorano	Tuoranos	Tuorano
Thurazor	Thurazano	Thurazanos	Thurazano

*Os moradores dos Cinco Picos se identificam pela suas províncias



BIRTHRIGHT

Um rei está na torre alta de seu castelo, olhando de soslaio para as colinas distantes. Ele mal consegue distinguir as figuras de suas tropas lutando contra o inimigo. Enquanto uma brisa úmida chicoteia seu manto, ele contempla a guerra. Ele selecionou os melhores generais, capitães e tropas de suas terras. Seu mago da corte detém poderes que enervam até os guerreiros mais experientes. Conseguirão as forças que ele comanda manter o inimigo à distância? Ou o rei acordará ao amanhecer com o estrondo de aríetes e chuvas de flechas mortais?

Da torre, a batalha é impossível de julgar. O governante gira nervosamente o anel-sinete real em seu dedo. Então, um mensageiro esfarrapado sobe as escadas correndo atrás dele, segurando um pergaminho manchado. “Palavra do general, majestade”, ele ofega. O rei recebe a mensagem com dedos trêmulos e a lê lentamente.

Experimente a emoção de interpretar governantes lendários que comandam exércitos poderosos e detêm o poder de reinos! O cenário de campanha BIRTHRIGHT™ para o jogo Old Dragon 2 torna isso possível como nunca antes. Interprete guerreiros, magos, sacerdotes e ladrões descendentes de linhagens reais, comande poderes imperiais e controle os destinos de terras distantes. Mas esteja preparado para lutar contra inimigos igualmente poderosos, bem como contra abominações monstruosas milenares que não medirão esforços para roubar seu poder real.

Você está à altura do desafio de decidir o destino de um continente?
A coroa e o cetro podem ser seus!

Neste guia de sobrevivência, você encontrará:

- O Atlas de Cerilia: detalhando a história e as características do continente.
- As Regras do BIRTHRIGHT™: informações sobre personagens de sangue real, reinos governantes e o panteão ceriliano.
- As Ruínas do Império: descrevendo reinos à espera de serem conquistados. Dois mapas-pôster ilustrando as terras de Cerilia.
- Um Mapa de Batalha e 112 Cartas de Guerra para resolver todos os tipos de confrontos militares, além de um Baú de Guerra personalizado para armazenar as cartas.
- Um Escudo do Mestre, específico para as campanhas de BIRTHRIGHT™.
- Doze folhas de cartas repletas de material de referência útil e descrições dos principais inimigos.

