

Crônicas de Avalon



Cenário de Campanha

Lendas e Heróis

Grande Reino da Velha Britânia, 522 d.C.



Logres
Rei Artorius de Camelot, o Justo

Durnovária
Rei Ratir, o rei-mercador

Cornualha
Rei Mark de Tintagel, o Velho

Gwent
Rei Maleus de Corinium, o Iluminado



Estregales
Rei Lamorak de Caerleon, o Bravo



Gales do Norte
Rei Uriens de Lley, o Moribundo



Powys
Rei Gorffyd de Caer Sws, o Bruto



Malahaut
Rei Lancaster de Eboracum, o Estrategista



Rhaged
Rei Coel de Caer Dun, o Nobre

Comunidade	Habitantes	Lanceiros
Açampamento	20 a 80	0 a 20
Povoado	81 a 400	20 a 60
Aldeia	401 a 900	60 a 100
Vila	901 a 5000	100 a 300
Cidade	5001 a 25000	300 a 450
Metrópole	25001+	aprox. 500

(10% a 40% dos habitantes são velhos e crianças)

Legenda

- Árvores
- Monte
- Montanha
- Vila
- Cidade
- Metrópole
- Especial



1 cm = 2 dias de viagem = 48 km = 30 mi
 Modificadores: sem guia ou estrada x 1.25,
 marcha rápida x 0.75 (deixa 'fatigado'),
 floresta/lama/neve/montanhas x 1.5-4,
 grupo 1-40 x 1, 41-100 x 1.5, 100+ x 2,
 cavalo (marcha) x 0.5, cavalo (corrida) x 0.25

Crônicas de Avalon



Cenário de Campanha

Lendas e Heróis

Capítulo 1: Narrativa	2
Gêneros de Narrativa	2
O Sonhar	11
Eventos Futuros	15
Revisão das Regras	19
Capítulo 2: Organizações	22
Tradições de Cavalaria	23
Tribos das Montanhas	24
Culto à Mitra	25
Torre Solitária	26
Capítulo 3: Personalidades	30
Apêndices	58
Apêndice I: Itens Mágicos	59
Apêndice II: Monstros Britânicos	61
Apêndice III: Tabela de Referência	64

Crônicas de Avalon é um cenário de campanha para d20 ambientado numa Inglaterra arturiana imaginária, cujos únicos objetivos são oferecer entretenimento e incentivar a leitura entre os jovens. Apenas foram utilizados elementos presentes em pelo menos duas ou mais versões do mito. Nenhuma parte da publicação, porém, pode ser reproduzida sem a autorização prévia do autor e da editora.



Conclave Comic Shop e Editora
 Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, loja 3309
 Juiz de Fora – MG – CEP 36013-150
 Tel: (32) 3215-2708
conclave@powermail.com.br
www.conclaveweb.com.br
www.editora.conclaveweb.com.br

Crônicas de Avalon, Vol. 3 – Lendas e Heróis (Sistema d20)
 ISBN: 85-89690-15-6

Produção

Autor: Pedro Borges

Ilustrações Internas: Flávio Ribeiro e Pedro Borges
 (agradecimentos especiais ao *designer* Cadu Tavares)

Ilustração de Capa: Flávio Ribeiro

Agradecimentos

Motivação: Luiz e Vera Borges e Paula Frizetti

Revisão de Texto: Marcelo Luiz de Oliveira

Revisão de Sistema: Lúcio Pimentel, Cristiano Chaves
 “Cutty” de Oliveira e Eduardo Pereira

Teste de Jogo: André “Grimere” Sakaya, Bruno “Luberius” MacCord, Carolina “Seren” Morand, Gerard “Galadred” Laurence, Karine “Nimehir” Botelho, Leandro “Einion” Bulkool, Mário “Peridok” Araújo, Paula “Leanel” Frizetti, Pedro Augusto “Unar” Rodrigues e Rodrigo “Teodric” Fontana

Contribuição via Orkut: Thiago Prates, Cristiano Teixeira, Lucas Skald, Valberto Filho e Felipe Daetwyler



Capítulo 1: Narrativa

As crianças se amontoavam em volta da fogueira onde Taliesin contava suas histórias. Ao redor, vários dos homens e mulheres da tribo se preparavam para o grande rito de fertilidade de Imbolc. Enchiam-se de hidromel – para dar sono aos pequenos e ânimo aos adultos – tudo ao som de flautas, tambores, cantos e risos. As mulheres serviam os homens e sussurravam nos ouvidos de seus escolhidos onde estariam quando fosse o momento de se esconder pela floresta sozinhas. Os jovens gritavam de empolgação.

Mas as crianças estavam alheias a essa espera ansiosa, quando todas as fogueiras seriam apagadas e elas levadas para dormir. Queriam ouvir mais histórias de Taliesin.

– Conte-nos sobre o jovem Artur e a espada na pedra!

– É verdade que Lancelot foi o maior dos cavaleiros?

– Badon! Cante mais sobre a batalha do monte Badon!

O bardo sorria com gosto em meio às súplicas daquelas vozes esganiçadas enquanto afinava as cordas de seu instrumento.

– Nada disso. Vou lhes contar a história de outros heróis, novos heróis, que um dia irão nos salvar do pior dos destinos...

Crônicas Arturianas

Novato ou veterano, todo Mestre precisa adaptar sua narrativa ao estilo arturiano. Para isso, é necessário conhecer alguns termos utilizados ao longo deste livro, especialmente neste capítulo.

Cena: Como no teatro ou no cinema, é o período que acompanha um lugar ou percurso específico onde os personagens que estão ali interagem. Existem cenas individuais e seqüências de cenas, que são como peças de quebra-cabeças que montam um evento.

Evento: Conjunto de cenas que resumem, no todo ou em parte, os acontecimentos ocorridos em um certo lugar, num determinado espaço de tempo e pela perspectiva dos personagens dos jogadores. Como os heróis não precisam viver próximos, sugere-se que numa sessão de jogo o Mestre resolva inicialmente alguns eventos menores com os jogadores, às vezes separadamente, para depois reunir todos os seus personagens num evento maior.

Eventos maiores podem ser festivais, torneios, cerimônias, reuniões de conselhos, conspirações, batalhas, rituais, julgamentos, competições, escaramuças, execuções de planos ou qualquer tipo de encontro relevante aos PdJs presentes.

Crônica: Arco de eventos que fecha os pontos mais importantes de uma história. Nada impede que alguns pontos menores fiquem soltos, desde que sejam fechados em alguma crônica futura.

Gêneros de Narrativa

Assim como na culinária, uma boa combinação de ingredientes é fundamental para o êxito de uma sessão de jogo. Conhecendo o gosto dos seus jogadores, o Mestre tem como atender melhor suas expectativas, inserindo e combinando os seus gêneros preferidos. Alguns gostam de variar, outros acham que nunca pode faltar um certo tipo, basta apenas que o Mestre respeite o paladar de todos e que cada jogador receba um pedaço justo.

Os oito gêneros a seguir devem ser lidos por Mestres e jogadores. Suas idéias servem tanto para criar histórias quanto para oferecer um breve apanhado sobre a cultura britânica do séc. VI d.C., em especial sobre o que cantavam os bardos e os menestrelis da Velha Britânia. Com algumas pequenas alterações, esses eventos tendem a se repetir ao longo das gerações nas crônicas arturianas, portanto podem ser utilizadas livremente nas sessões de jogo.

Ação & Aventura

Seja em gloriosas batalhas, perigosas escaladas pelas montanhas ou perseguições desesperadas a cavalo, esse gênero costuma fazer falta quando não aparece numa sessão de jogo. Cenas com disputas físicas que envolvam sangue, suor e sofrimento são importantes, tanto para chamar a atenção dos jogadores como para destacar o valor de seus personagens nos momentos críticos.

Idéias para Crônicas

- Selvagens costumam capturar miseráveis, artistas e plebeus perdidos para fazê-los escravos, especialmente no inverno.
- Em seu refúgio isolado numa montanha infestada de perigos, um santo ou oráculo precisa ser consultado urgentemente.
- Disputas de bebidas podem terminar em confusão e briga, mas sem causar maiores estragos graças à desorientação dos envolvidos.
- Aprisionado em batalha, um nobre ou lorde precisa ser salvo antes que seja obrigado a pagar um enorme valor pelo seu resgate.
- Graças a uma tempestade, o grupo procura abrigo numa ruína que esconde uma alcatéia composta por diversos lobos raivosos.
- Heróis britânicos se vêem perdidos numa terrível batalha naval envolvendo embarcações irlandesas e saxãs.
- Fugitivos e perseguidores competem numa jornada frenética por entre rios, colinas, bosques, pântanos e florestas.
- Um governante promete entregar a mão de sua única filha ao bravo homem que conseguir passar por três perigosos desafios.
- Enviado a um território hostil, o emissário do rei necessita de uma forte escolta para retornar em segurança com uma resposta.
- O que começa como uma inocente caçada se transforma na descoberta de uma instância subterrânea repleta de surpresas.
- Mercenários costumam desafiar oponentes mais fracos para combates singulares, com a intenção de lhes tirar suas posses.
- Piratas irlandeses tornaram-se ainda mais audaciosos desde a última vez em que aterrorizaram a costa oeste do Grande Reino.
- Um mapa com a localização de um antigo objeto de poder tem chamado a atenção de sacerdotes e colecionadores de tesouros.
- O fugitivo de uma prisão destinada a acorrentar os seguidores de uma devoção pede auxílio para salvar seus companheiros.
- A preciosa filha de um patrono foi capturada e precisa ser salva. Quem a encontrar terá a mais profunda gratidão de seu pai.
- Numa terra assolada por selvagens e criminosos, uma valiosa ponte ruiu e precisa ser levantada novamente o quanto antes.
- Arenas de gladiadores compostas por escravos e condenados voltam a fazer sucesso com vistosos espetáculos.
- Bárbaros pictos conseguem passar pela magia de proteção da Muralha de Adriano e se esgueirar em pequenos grupos no norte.
- Pequenas tribos saxãs do continente cruzam o Mar Germânico em busca de novas terras para cultivar e inimigos para subjugar.
- Dois lordes resolvem em segredo acertar suas diferenças num campo de batalha antes que o monarca possa impedi-los.

Orientações aos Mestres

A autoridade de um Mestre deve ser sempre conquistada, nunca forçada ou ostentada levemente. Para conseguir tal proeza sem maiores esforços, eis alguns cuidados.

Todos Devem se Divertir

Se um grupo de pessoas está disposto a passar as próximas horas prestando atenção em você, faça o necessário para que todas se divirtam. Não se esqueça, os protagonistas das crônicas são os personagens deles, não os seus.

Não Abuse das Regras

Regras separam o RPG de uma brincadeira entre crianças que resolvem brigando quem venceu ou morreu. Elas foram criadas, entre outras razões, para que os jogadores não se sintam injustiçados. Se o Mestre deixar claro que segue a orientação de que todos devem se divertir e não abusar das regras, será mais fácil para eles lidarem com as dificuldades que possam surgir na narrativa.

Faça Planos e Anotações

Crônicas de Avalon é um cenário com diversos eventos, lugares, personagens e objetos que o Mestre deve tomar nota para não esquecer. Estas informações serão importantes no desenvolvimento de futuras aventuras, portanto tenha um caderno sempre próximo e utilize-o sem cerimônias.

Até um Mestre veterano com talento para improvisação pode ter um bloqueio criativo e comprometer uma sessão de jogo, portanto prepare-se e anote antecipadamente algumas tramas e rascunhos. Se tiver dificuldade em imaginar nomes com rapidez, é possível fazer uma lista numa página à parte, para que eles sejam riscados à medida que forem utilizados.

Não Deixe o Melhor só Para Depois

Faça com que o destino favoreça os heróis dos jogadores e que novas oportunidades sempre os encontrem na narrativa, mesmo quando ainda são fracos e não costumam enfrentar maiores desafios. Alguns Mestres tendem a olhar a crônica mais para o futuro do que para o presente, o que é errado.

Lembre-se que a fortuna costuma abrir as portas aos bem aventurados que se mantêm unidos pelos mesmos ideais.

Desapego é Fundamental

Personagens muito cativantes costumam fazer com que o Mestre tenha uma tendência a protegê-los ou valorizá-los demais – sejam eles seus ou de certos jogadores – e acabam por roubar a atenção dos outros heróis. Se excessiva, essa desarmonia pode acabar com a graça do jogo para alguns.

Não se esqueça que os protagonistas devem ser apenas os personagens dos jogadores, pois são neles que a narrativa deve se concentrar. Qualquer um pode facilmente morrer ou desaparecer na narrativa, portanto não se apegue demais.

Sugestões aos Jogadores

Não é apenas responsabilidade do Mestre fazer com que uma sessão de jogo dê certo, é preciso que cada um colabore da maneira possível para que tudo corra bem.

Todos Devem se Divertir

Se um grupo de pessoas está disposto a passar as próximas horas jogando é porque elas querem se divertir e aproveitar a companhia umas das outras. Nada pode comprometer essa regra, nem na melhor das intenções, caso contrário é bem provável que a crônica não tenha vida longa.

De um jogador se espera apenas boa vontade. Quando não estiver se sentindo disposto a lidar com nenhum dos itens apontados abaixo, pelo menos não atrapalhe os outros.

O Mestre Tem Sempre Razão

Se discordar de algo que o Mestre tenha colocado em jogo, não insista, um desentendimento pode se transformar numa discussão que os outros jogadores provavelmente não terão o interesse em participar. Deixe para resolver qualquer mal entendido nesse sentido após o término da sessão de jogo.

Ajude Quando Puder

Alguns jogadores acreditam que devem ser entretidos pelo Mestre e não precisam fazer nada para contribuir na sessão de jogo além de interpretar seus personagens e jogar alguns dados. Seja fazendo anotações de combate, ajudando na arrumação, levando bebidas, dando carona, oferecendo sua casa ou qualquer outro tipo de contribuição, toda ajuda é sempre bem-vinda e muito saudável para o grupo.

Não Abuse do Mestre

Saiba esperar sua vez para ter a atenção do Mestre, se possível, procure saber quantas pessoas vão participar da próxima sessão de jogo. Tente imaginar o trabalho que o Mestre terá para segurar a concentração do grupo antes de interrompê-lo para insistir em algo que já tenha sido decidido. Quanto mais paciente for, mais os outros deverão ser quando chegar a sua vez. Respeite e assim os outros o respeitarão.

Deixe para resolver qualquer mal entendido após o fim da sessão, especialmente se acreditar que o Mestre está sendo menos atencioso com você do que com os outros.

Lembre-se Que o Pior Pode Acontecer

Diferente de vários outros cenários, os personagens dos jogadores são heróis de enorme importância na história deste mundo. Graças à colaboração do Mestre, até o destino deve estar à seu favor na maior parte do tempo. Mas infelizmente a morte também pode ir de encontro ao herói, especialmente se o seu jogador tiver azar com os dados. Se isso acontecer, tente se conformar com o seu destino e lembre-se que o jogo não teria graça se a derrota não fosse possível.

Drama & Tragédia

Entende-se por drama o confronto do herói com uma ou mais dificuldades que o atormentam. Na tragédia, uma desgraça anunciada não pode ter seu triste fim evitado, pois todo e qualquer esforço para impedi-lo será inútil ou poderá ser a própria causa da fatalidade. Em ambos os casos, o gênero destaca o sofrimento e a dor dos heróis em lidar com certas situações que lhes são particularmente difíceis. Cada personagem possui a sua própria sombra a ser explorada.

Para elaborar dilemas em suas crônicas, basta sensibilidade e um pouco de criatividade para o Mestre encontrar as questões que mais abalam cada herói, e assim criar situações que tenham de ser inexoravelmente enfrentadas. É bom notar que alguns jogadores fazem projeções desmedidas sobre seus personagens e um dilema mal resolvido pode ser trazido para fora do jogo sem necessidade. Respeite o limite de cada um e evite qualquer atrito.

Idéias para Crônicas

- Os rompantes de uma paixão avassaladora não correspondida começam a afetar a rotina de um importante regente.
- Todos se assustam com a descoberta de que um dos maiores inimigos de um herói é na verdade o seu próprio pai.
- Ao descobrirem ser irmãos, dois heróis precisam desvendar os mistérios acerca de suas origens e saber o que é real ou farsa.
- Uma gravidez não planejada transforma um romance secreto num turbilhão de insegurança, confusão e medo.
- Abusando de sua posição, um desprezível lorde exige se deitar com a noiva de um protegido para "abençoar" a união.
- Movido pelo ciúme ou pela inveja, um sacerdote publicamente prevê desgraça e arrependimento para uma união ou aliança.
- O nascimento de uma criança mal formada é o prenúncio de um grande azar para a comunidade próxima e seus heróis.
- Transtornado com a morte de todos os filhos, um governante aponta um estranho para sucedê-lo após o seu falecimento.
- Irmãos são obrigados a se voltar entre si ou contra seus próprios familiares por causa de um maldito juramento.
- Uma série de encontros no Sonhar entre um indivíduo e um ente querido já falecido começam a perturbá-lo profundamente.
- O lorde parece não se importar que os seus soldados abusem um pouco daqueles de posição social inferior em suas terras.
- Aquele que se acreditava predestinado a salvar a comunidade de um certo mal termina por se tornar seu próprio causador.
- Crianças concebidas nos ritos de fertilidade dos Cultos Antigos podem ser tomadas dos pais para serem criadas pelos druidas.
- Traidores podem ser condenados a carregar na testa uma marca de queimadura feita com uma barra de ferro em brasa.
- Seja numa floresta profunda, uma embarcação à deriva ou um gigantesco subterrâneo, os heróis estão completamente perdidos.
- Acidentalmente o herói se torna responsável pela morte de um ente querido do seu mais importante aliado.
- Traído por alguém que jamais esperava, o herói descobre que sempre foi alvo de inveja por alguns de seus aliados.
- Uma aliança que poucos acreditam que possa dar certo se torna uma antecipação óbvia de traições e arrependimentos.
- Sem provisões e perdidos numa região desértica, os viajantes começam a se desesperar e cogitar até mesmo o canibalismo.
- Aqueles que perdoam seus inimigos de uma traição podem ser enganados novamente quando menos esperam.

Épico & Grandioso

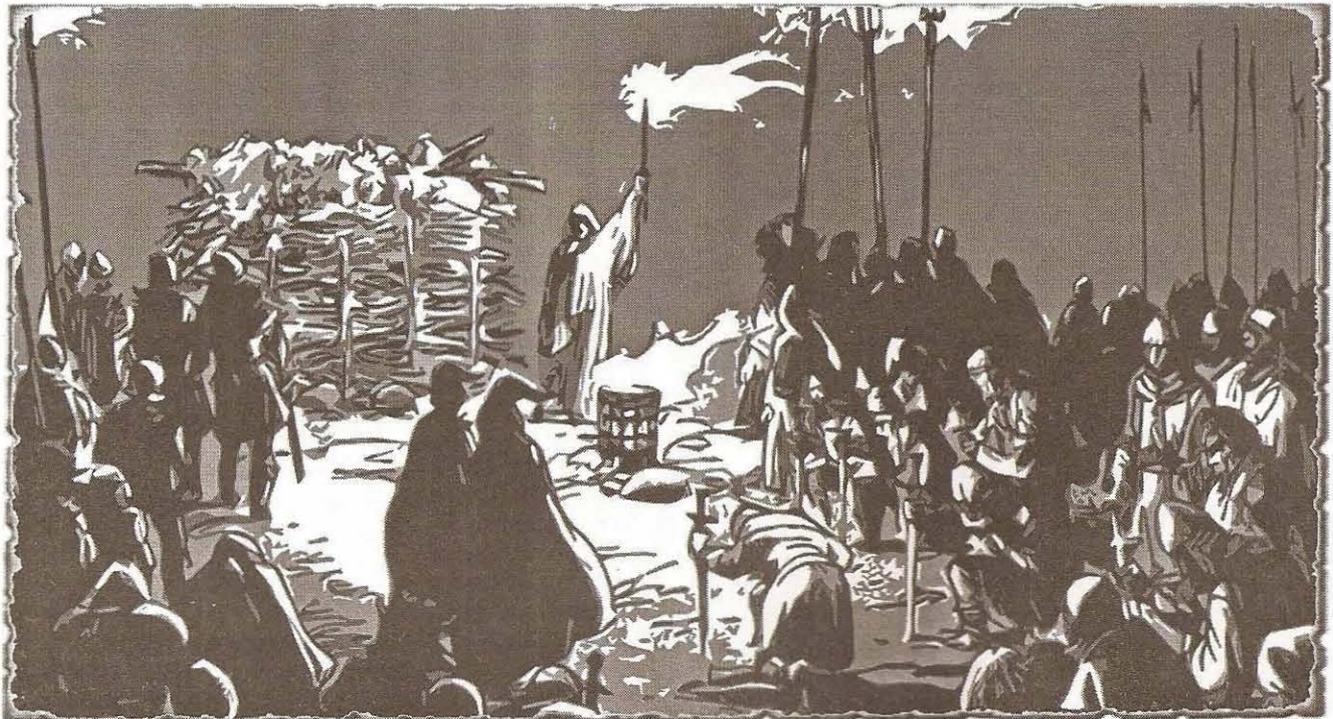
Pode ser utilizado como versão ampliada de algum outro gênero, transformando combates em gigantescas batalhas, tragédias em surpreendentes mitologias ou simples romances nas verdadeiras e últimas grandes histórias de amor. Mas também pode ser utilizado sozinho para destacar a imponência da narrativa arturiana, mesmo que o Mestre goste de explorar o primitivismo, as incongruências e a ignorância característicos da era medieval.

Sua forma mais pura ocorre porém quando cabe aos heróis decidir o destino de centenas, milhares de pessoas, mesmo que elas nem venham a saber ou lhes dar crédito por isso. Se essa é a sensação que seus jogadores estejam procurando em *Crônicas de Avalon*, o Mestre pode permitir aos PdJs o acesso às ocupações de regência. Pelo menos inicialmente, o Mestre deve testar a capacidade dos heróis em lidar com áreas de atuação menores, para só então depois fazê-los crescer politicamente e aumentar suas fronteiras se tiverem êxito. Às vezes somente liderando exércitos, bandos de ladrões, círculos druídicos, congregações de cristãos ou outros grupos de influência é que os heróis poderão verdadeiramente tomar parte nas mais épicas e grandiosas aventuras.

Idéias para Crônicas

- Um eclipse previsto por um eremita se torna o prenúncio de grande sofrimento e o surgimento de novos heróis.
- Torneios e campeonatos em todo o Grande Reino reúnem os melhores arqueiros, duelistas e cavaleiros da Velha Britânia.
- Apenas um único grupo de heróis pode encontrar a cura para a terrível peste que tem se alastrado por todo o Grande Reino.
- Graças a um suposto milagre, uma enorme peregrinação cristã pode desequilibrar a política regional a favor da Santa Igreja.

- Uma revelação no Sonhar aponta a localização de um campo de batalha e outras informações valiosas sobre o confronto.
- O casamento de uma lenda viva da Velha Britânia reúne outras personalidades, uma ótima chance para os heróis conhecê-los.
- Uma horda de selvagens exige um enorme tributo em escravos e ouro às comunidades mais isoladas e desprotegidas do reino.
- Os sucessivos êxitos dos heróis arregimenta a simpatia de alguns lordes que resolvem ajudar numa batalha aparentemente perdida.
- Aprisionados por um povoado maligno numa mina, os heróis descobrem uma forma de fugir e libertar os outros prisioneiros.
- Um artefato é revelado e posto em ação num momento crítico, para depois desaparecer misteriosamente sem deixar rastros.
- Tesouros devem ser recuperados no reino perdido de Lothian, agora ocupado pelos sanguinários bárbaros pictos.
- O único grande monumento de pedra levantado pelos britânicos no séc. VI d.C. é a alta e majestosa fortaleza de Camelot.
- Uma terrível peste ou a escassez das colheitas fará das próximas estações naquela região um período de grande instabilidade.
- Obcecados pela ressurreição de seu Messias, alguns devotos cristãos organizam um grande ritual para antecipar esse evento.
- Por razões desconhecidas, Merlin enxerga num punhado de heróis a última e derradeira esperança da magia neste mundo.
- Um líder romano do continente acredita ser o novo César e reúne algumas legiões de mercenários para “recuperar” a Velha Britânia.
- Banidos pelos reis cristãos da Irlanda, conquistadores irlandeses começam a invadir a costa oeste do Grande Reino para ocupá-la.
- Dizem que a rainha-bruxa dos pictos anulou a proteção mágica da Muralha de Adriano e suas hordas logo atacarão Rheged.
- Várias tribos saxãs recém-chegadas do continente planejam libertar seus irmãos de sangue escravizados em Lloeyr.
- Dois monarcas do Grande Reino desistem de manter relações diplomáticas e optam por entrar em guerra abertamente.



Fantasia & Ficção

Em *Crônicas de Avalon*, os acontecimentos fantásticos podem ser vistos por duas perspectivas: uma mágica e outra realista; como a percebida pelos britânicos normalmente é a mágica, o viés realista até pode passar despercebido pelos PdJs, mas nunca dos jogadores. Por exemplo, se um druida invoca uma névoa densa para ajudar os heróis a fugirem num pântano, também pode ser coincidência que as brumas tenham se levantado naquela mesma noite gelada.

Enquanto ao Mestre cabe usar elementos realistas para explicar eventos sobrenaturais (como as bandagens de um padre que escondem uma cura mágica), aos jogadores sugere-se fingir não perceber o viés realista para simular o pensamento obtuso da época.

Normalmente são apenas três casos em que a narrativa pode se distanciar do realismo: nos eventos ligados ao Sonhar (pág. 11), às Nove Pedras que permitem o acesso à magia arcana aos homens, e o encontro com monstros nos Solos Feéricos ou no Sonhar. Se o Mestre desejar inserir mais elementos fantásticos, é possível concentrar as aventuras no País do Verão ou reintroduzir as Nove Pedras perdidas para retornar a era da magia, só não pode esquecer que esta opção irá deixar de lado um dos melhores diferenciais deste universo.

Idéias para Crônicas

- Solos Feéricos são instâncias distantes e isoladas que guardam parte do antigo poder, onde se escondem monstros e tesouros mágicos.
- Um mago ou feiticeiro descobre uma das Pedras Perdidas e devolve à humanidade o acesso a uma escola e mais um nível de magia.
- Selvagens imploram para que o herói durma sobre uma grande pedra mágica e destrua a criatura que perturba seus sonhos.
- Um espírito ancestral preso numa caverna pacientemente espera que um animal ou um viajante o encontre para incorporá-lo.

- Através dos sonhos, um terrível monstro consegue manipular alguns bárbaros, obrigando-os a colocar um certo plano em prática.
- Uma ruína assombrada guarda os restos mortais de um emissário, cuja alma não descansará até que a sua mensagem seja entregue.
- Feiticeiros e magos podem controlar suas vítimas pelo Sonhar, utilizando suas expectativas, medos e desejos contra elas.
- Um gigante aprisionado em sua própria fortaleza lidera uma enorme tribo de selvagens que caçam escravos para suas minas.
- Influenciado por uma criatura do Sonhar, uma dama começa a contar uma estranha história, num idioma que jamais teve contato.
- Tomado pelas três Marcas de Sabedoria, um druida se transforma num oráculo e começa a manipular uma porção do antigo poder.
- Iluminado pelo toque divino do seu Deus, um santo lentamente começa a realizar uma série de milagres pela Velha Britânia.
- Para se consultar com um espírito ancestral, o herói deve descobrir se ele existe na forma de um objeto, lugar ou animal.
- Um espírito ancestral incorporado no líder de uma matilha de lobos parece querer deixar algum tipo de mensagem aos heróis.
- Por razões ainda desconhecidas ao herói, um objeto de poder lhe é oferecido por sacerdotes em troca de um juramento divino.
- Lentamente o herói percebe que os lampejos do que parece ter sido uma outra vida têm ligação com seu objeto de poder.
- Um fantástico encontro com fadas no Sonhar mostra aos heróis a existência de infinitos e maravilhosos universos alheios ao seu.
- Espíritos iluminados visitam um clérigo quando está sozinho e lhe dizem o que deve ser feito para o bem da Santa Igreja.
- Morgana encontrou um fragmento de uma das Pedras Perdidas e adquiriu acesso exclusivo à escola da ilusão na Velha Britânia.
- Um anjo se revela a um homem tido como louco e o encaminha para uma missão de extrema importância para o bem dos homens.
- Corrompido por um objeto de poder maligno, um amaldiçoado mostra aos heróis que a sede de poder precisa ter limites.



Política & Regência

No tempo de Artorius, só uma coisa separa a humanidade do caos e da morte: o poder divino dos reis, sustentado por uma rede de juramentos que não permite que pequenas desavenças ou outras discussões sejam resolvidas no campo de batalha. Mas até mesmo um juramento pode não ser capaz de evitar o pior algumas vezes, em especial quando aqueles que o fizeram foram obrigados pela ponta da espada ou de outra forma ameaçados; nesse caso, quando estes homens e mulheres encontram oportunidades para quebrar suas promessas e se voltar contra seus inimigos, é comum que essa traição e suas conseqüências ditem os novos rumos da política.

Este gênero acompanha todos os níveis de regência em escala local, regional e nacional, que para serem realmente compreendidos precisam que o Mestre e os jogadores conheçam os outros livros desta trilogia, em especial *Crônicas de Avalon Vol. 2 - Velha Britânia*.

Idéias para Crônicas

- Todos os membros de famílias nobres costumam se tratar com o mesmo respeito que dispensam aos próprios familiares.
- Diversos países do Grande Reino têm suas próprias matriarcas, apesar de serem conhecidas apenas Morgana e Viviane.
- Informantes acreditam que os bandidos que assolam a região seriam na verdade lanceiros a mando de um lorde vizinho.
- Uma bela princesa ou a esposa de um patrono é tratada como a mais valiosa jóia da comunidade, admirada e amada por todos.
- O casamento entre os filhos de dois regentes está ameaçado pelos rumores de que a prometida possuiria um amante.
- Depois de ser presenteado pelos druidas com uma bela esposa, um lorde começa a defender com vigor os interesses da Deusa.
- Pela insubordinação, os cavaleiros da tradição de tendência oposta a do lorde que os lidera começam a desafiar sua autoridade.
- Tido como provável traidor e alvo de desconfiança, um aliado se mostra alguém totalmente diferente do que se esperava.
- Patronos e nobres acreditam que se respeitarem seus prisioneiros de mesmo *status*, também serão respeitados se forem capturados.
- Cristãos Romanos, Britânicos e Celtas discutem ferozmente entre si, mas apenas entre os membros da Santa Igreja.
- Uma sórdida traição transforma uma firme aliança numa sinuosa rede de desconfiança, intriga e morte.
- O número crescente de ladrões à solta numa região indica que alguém está infiltrado entre as autoridades e auxiliando-os.
- Mercenários construíram uma fortaleza com a permissão do lorde local e não podem ser expulsos sem uma devida razão.
- Dois regentes começam a se hostilizar mutuamente, colocando em risco o delicado equilíbrio da política local.
- Apesar da trégua entre o padre e o druida locais, seguidores de uma devoção insistem em atacar furiosamente os da outra.
- Ricos ou pobres, os britânicos sempre tentam omitir ou esconder bens para os coletores de impostos e seus lanceiros.
- Um regente morre envenenado imediatamente, levantando a suspeita entre os homens que acabaram de fazer um brinde.
- Sacrifícios humanos voltaram a ser realizados por druidas dos Cultos Sangrentos, contrariando ordem expressa do Grande Rei.
- Decididos a intimidar um lorde que deseja sobretaxá-los, os mercadores levantam um bloqueio comercial contra suas terras.
- A morte de um lorde ou rei sem herdeiro claro dá início a uma pesada disputa política pela sucessão do poder.

Dicas de Narrativa

Equilíbrio de Poder: Todo Mestre deve oferecer a cada jogador um benefício que o destaque dos demais na criação de personagens. Pode ser uma ocupação de regência, liderança sobre comunidades ou exércitos, acesso a segredos, aliados influentes, um objeto de poder, magia verdadeira ou mesmo um nível inicial maior que os outros em razão da idade. Deve ser administrado para equilibrar o poder dos heróis.

União Entre os Heróis: Como os PdJs possuem aspirações diferentes, é comum que sigam por caminhos distintos ao longo de suas vidas. Especialmente na criação de personagens, é preciso que Mestre e jogadores definam alguns interesses em comum que sirvam de razão para reunirem os heróis.

Juramentos, alianças, reuniões de conselhos, conspirações, todas essas são boas maneiras de estreitar laços.

Principais Conflitos: Aliados x Inimigos do Grande Rei, Santa Igreja x Cultos Antigos, Britânicos x Povos Invasores, Britânicos x Britânicos, Civilização x Barbárie, Bem x Mal, Masculino x Feminino, Caos x Ordem, entre outros.

Partindo do pressuposto de que são Aliados do Grande Rei, e daí criando outras diferentes redes de interesses que podem inclusive colocar os jogadores uns contra os outros, o Mestre só precisa evitar que uma disputa menor faça com que os heróis tenham de se enfrentar num combate até a morte, o que certamente comprometerá a diversão de algum jogador.

Juramentos: Os britânicos costumam garantir as alianças oficializando seus juramentos de forma bem simples e clara. Juramentos divinos são selados com um beijo sobre um crucifixo ou cajado de druida; juramentos reais sobre o cabo da espada do lorde (para seus aliados) ou sua lâmina (para os inimigos); juramentos simples são selados com um beijo nas mãos ou cabeça de quem se está fazendo a promessa.

Aqueles que quebram seus juramentos ou não são capazes de mantê-los costumam ser pesadamente cobrados por isso, inclusive pelos seus próprios aliados, que vêem mau-agouro em qualquer juramento quebrado ou esquecido.

Eventos Menores: Uma sessão de jogo normalmente é composta por um evento maior, onde as tramas principais do jogo ocorrem, e mais uma série de eventos menores que acontecem antes e/ou depois, dependendo do Mestre a cada sessão. Rápidas, não costumam durar mais que uma cena e em vários momentos devem ser resolvidas com um ou dois jogadores em separado, às vezes até fora da sessão de jogo caso a cena não precise de nenhuma checagem.

Eventos Maiores: Cada sessão normalmente trata sobre um evento mais importante, quando os heróis saem de suas casas e se reúnem para tratar de assuntos em comum. Podem ser festivais, torneios, cerimônias, batalhas, julgamentos, rituais, competições, escaramuças, execuções de planos ou qualquer tipo de encontro relevante aos PdJs presentes.

Precisam ser planejados com cuidado pelo Mestre, pois na maioria das vezes são nestes eventos que se desenrolam as cenas e os momentos mais importantes das crônicas.

Passagem do Tempo

A narrativa em *Crônicas de Avalon* não deve prender os heróis em ininterruptas seqüências de combate e aventura. Certos intervalos são necessários para mostrar a passagem do tempo, permitir que os personagens possam resolver seus assuntos particulares, mostrá-los envelhecendo ao longo dos anos, mas especialmente para concentrar as sessões de jogo nos eventos verdadeiramente relevantes das crônicas.

Saltos na Narrativa: Desde que o Mestre informe o que ocorreu durante todo o intervalo e os jogadores relatem o que seus heróis buscaram fazer neste período, é possível dar saltos de dias, meses ou anos na história.

Cada personagem deve receber uma certa quantidade de experiência relacionada ao que fez durante os saltos longos, basta que o Mestre seja justo, valorize jogadores participativos e mantenha um equilíbrio saudável dentro do grupo de jogo. Como este cenário possui diversas passagens com poucos desafios, os saltos na narrativa serão importantes para dar agilidade à evolução dos heróis se usados apropriadamente, especialmente para mostrar o seu amadurecimento.

Opcional: Se o Mestre não quiser se prender aos cálculos de experiência, é possível simplesmente determinar que os jogadores aumentem de nível quando achar válido, mas desde que o grupo aceite este método e confie no seu critério.

Estações do Ano: Para os britânicos, o mundo é regido por um ciclo ininterrupto de estações – existe um tempo certo para plantar, outro para lutar e outro para colher. A própria natureza e o clima costumam usar seus meios, tempestuosos às vezes, para mostrar que esse tempo deve ser respeitado.

No início de uma sessão de jogo é preciso verificar qual a estação vigente e suas influências. Com algumas exceções, duas a seis sessões de jogo por estação são uma ótima medida para manter a roda do tempo girando fluentemente.

Primavera: Para os pagãos, o ano desperta como as plantas, devagar. Os homens esperam o degelo da terra para recomeçar o plantio, colocar as caravanas nas estradas e a caçar com frequência. As trilhas, apesar de floridas, somente voltam a ficar menos escorregadias lá pelo segundo mês da estação.

Verão: O período mais apropriado para a batalha, quando os caminhos estão secos para os exércitos marcharem e os soldados lutarem antes do período das chuvas que fecham a estação. Seus dias longos costumam sediar vários torneios e festejos quando não existe batalha a vista.

Outono: Época de fazer a colheita e cobrar os impostos, o que costuma dar o tom de como será a fatura no próximo ano. Se os estoques excedem o limite, os homens costumam aproveitá-lo nos festivais que vêm em seguida, antes que os dias frios acabem com o ânimo da maioria.

Inverno: Quando as folhas deixam de cair das árvores e algumas aves simplesmente somem dos campos, tem início a matança dos animais que alimentarão o povo nas noites mais longas e frias que virão; soldados passam gordura nas espadas e as deixam nas bainhas para que não enferrujem.

Romance & Paixão

Este gênero compreende três tipos distintos de amor: do marido, do cavaleiro e do bardo – o amor cortês. O primeiro surge de um casamento político, quando duas famílias resolvem estreitar seus laços e selar uma aliança; o segundo é conquistado como prêmio e formalmente trata a esposa como uma posse, que se pode fazer o que bem entender e se espera total devoção; o terceiro tipo surge pela idealização, quando a paixão vem à primeira vista, apesar de não ser permitido aos dois estar sequer próximos. Os três tipos têm poucas chances de serem felizes, mas normalmente os casais tendem a desenvolver alguma forma de afeto ao longo dos anos.

O amor verdadeiro, quando a mulher também é dona do homem, já não se encontra com a mesma frequência como na antigüidade, um sinal de que a transição do poder matriarcal para o estritamente dominado pelos homens está chegando a um triste fim.

Idéias para Crônicas

- Os costumes permitem a qualquer homem no séc. VI d.C., mesmo os sacerdotes, o direito de tomar quantas esposas puder sustentar.
- Apesar dos temores de que seu futuro esposo pudesse ser um velho horrível, a jovem se apaixona à primeira vista pelo prometido.
- Um casal precisa enfrentar suas famílias, que pertencem a duas religiões opostas, para que possam finalmente se casar.
- A filha de um lorde prometida a um campeão se apaixona por um rebelde soldado e resolve viver este amor às escondidas.
- Um(a) ex-amante de um dos prometidos ainda não aceita a sua rejeição e tentará de tudo para impedir o casamento dos dois.
- Para ceder a mão de sua filha em casamento, um lorde manda o apaixonado para uma missão aparentemente impossível.
- Alguns druidas acreditam que podem ser abençoados pelo poder de uma paixão se ajudarem os amantes a consumir esse sentimento.
- O surgimento de um atraente indivíduo ameaça transformar a história de uma casal num trágico triângulo amoroso.
- Profundamente apaixonada, a jovem promete se resguardar para o amado pelos próximos anos até o seu tão aguardado retorno.
- Desesperado de amor, um jovem faz um juramento de jamais se deitar com outra se este sentimento um dia for correspondido.
- O herói não consegue deixar de desejar uma sacerdotisa, cujo coração está comprometido apenas aos desígnios da Deusa.
- Decidida a enfrentar a família e não aceitar o casamento que lhe foi encomendado, a dama põe em prática um meticuloso plano.
- A dama que oferece um lenço para ser amarrado na lança de um cavaleiro promete encontrá-lo às escondidas se este vencer o torneio.
- Padres celibatários vêem a luxúria em todo lugar e brigam com os jovens que desejam consumir suas paixões mas não podem.
- Levada a uma região distante pelo pai para esquecer uma paixão impossível, uma jovem foge para encontrar o seu amado.
- Uma sacerdotisa treinada para se tornar a esposa de um lorde se apaixona por ele e não consegue manipulá-lo como planejava.
- A paixão correspondida entre o herói e a esposa de um poderoso aliado pode acarretar numa série de conseqüências desastrosas.
- Proibido pelo voto de castidade realizado num juramento divino, um padre tenta viver um romance sem jamais poder consumá-lo.
- Apaixonado por uma jovem que costuma visitá-lo no Sonhar, um herói decide correr o mundo em busca desse amor.
- Uma bela mulher que sempre manipulou os homens se rende ao jovem que lhe ensina que a beleza pode ir além do espelho.



Superstição & Simbolismo

Totalmente cegos a uma visão mais realista do mundo, homens e mulheres no séc. VI d.C. procuravam por auspícios e presságios, acreditavam que monstros se escondiam em lugarejos sombrios, enfim, viviam predispostos a enxergar magia em tudo aquilo que não eram capazes de entender. E como cabia aos padres e druidas explicar o inexplicável, todos os seus Deuses, mitos e crenças se misturavam aos acontecimentos que lhes pareciam estranhos.

Ao invés da verdade, as multidões preferem ver apenas aquilo que acreditam, talvez por desejarem que este realmente fosse um mundo de Deuses e magia, onde a fé pudesse tudo. É justamente esta visão simbólica que o Mestre deve utilizar para mostrar que quase todos os mistérios da Velha Britânia podem ser explicados por um viés real e outro mágico (como já foi apontado em *Fantasia & Ficção*), só que desta vez para destacar a ingenuidade dos homens daquela época. Este gênero mostra como os seus medos mais íntimos podem sair de suas cabeças e ditar o cuidado que devem tomar na Velha Britânia e até no Outro Mundo. Assim não serão amaldiçoados pelo destino por não obedecerem as regras ditadas pelos sacerdotes e as antigas tradições.

Idéias para Crônicas

- Homens e mulheres tentam ler a própria sorte nos eventos que lhe parecem auspiciosos, como uma colheita ou a aparência do céu.
- Apesar de uma região estar infestada de lobos, os plebeus crêem que um lobisomem ou outro monstro tenha atacado seus animais.
- Pagãos costumam cuspir no chão ou tocar no ferro para afastar o mal, a mesma razão pelo qual os cristãos fazem o sinal da cruz.
- Dizem que o buraco sem fundo de uma gruta leva até a caverna de Cruachán, por onde cruzam os espíritos dos mortos.

- Os esporos de uma estranha e rara planta causam alucinações nos viajantes incautos, fazendo-os acreditar ver “coisas”.
- Uma vítima inocente precisa ser sacrificada para saciar a sede de sangue de um Deus cruel e evitar um terrível destino.
- Plebeus não hesitarão em mentir dizendo que viram monstros se acreditarem que essas criaturas possam atacá-los naquela região.
- Na noite do Samhain, uma procissão invisível de mortos cruza a ponte de espadas para visitar novamente a Velha Britânia.
- Certos rios e lagos são assombrados por espíritos malignos que cobram sacrifícios para cruzar suas águas sem perigo.
- Andarilhos só aceitam levar mais viajantes em algumas trilhas malditas se cada um levar consigo um amuleto apropriado.
- Sem uma proteção espiritual devida, um recém-nascido pode ter a alma trocada pela de uma fada ou outra criatura maligna.
- Certos cavalos treinados para caminhar sobre a água nos lagos dos pântanos de Avalon na verdade andam por trilhas rasas.
- Corrompidos pela inveja, alguns lanceiros acreditam ser possível roubar a glória de um herói se puderem beber todo o seu sangue.
- Mineradores encontraram o que acreditam ser o crânio de um dragão – uma enorme ossada com presas afiadas e gigantescas.
- Quando os guerreiros sonham repetidas vezes com aqueles que morreram por sua causa é sinal de que eles clamam por vingança.
- Um menir sagrado em algum lugar de Lloegyrr possui uma fenda por onde os vivos podem fazer súplicas e pedidos aos mortos.
- A floresta de Avalon é proibida para os cristãos, que só podem entrar em suas matas com a autorização de um druida.
- Sacerdotes são essenciais para manter alta a moral de um exército, um sinal de que os Deuses o protegerão no campo de batalha.
- Certas trilhas nas montanhas devem ser percorridas em silêncio, para não acordar os gigantes que vivem no alto daquelas terras e costumam arremessar pedras e avalanches sobre as cabeças dos incautos; vários montanhese já presenciaram esse evento.



Suspense & Horror

Viver no séc. VI d.C. significa conviver com a dor e o sofrimento; males e doenças por todos os lados, lordes que mandam lanceiros matarem seus inimigos e transformar suas famílias em escravos, divergências religiosas capazes de gerar nada além de ódio e receio. Poucos são abençoados com uma vida longa e saudável, já que a expectativa de vida é baixa e milhares carregam seqüelas de doenças ou mutilações de batalha, às vezes mesmo entre os mais ricos.

Este gênero se sustenta da expectativa pelo pior que acompanha a humanidade, pois mesmo nobres e reis sempre morrem um dia. Ninguém está completamente livre de se submeter ao infortúnio; aqueles que vivem por mais tempo são obrigados a testemunhar seus corpos definhando e ver seus entes queridos partindo para o Outro Mundo sucessivamente, deixando-os completamente solitários.

Como se o medo e o tempo apenas não fossem cruéis o bastante, existe ainda a ignorância humana, que vê com receio aquilo que não compreende e pode sem querer até destruir os laços mais fortes. É essa ignorância que as religiões exploram quando orientam seus fiéis, pois certamente muitos dos piores horrores praticados pela humanidade envolviam razões religiosas.

Idéias para Crônicas

- Um druida escondeu uma chave ou outro objeto de valor entre os corpos retorcidos de uma sangrenta batalha recente.
- Ao que parece a cura para uma doença que cobre o corpo com pústulas e feridas depende das lembranças de um louco.
- Pesadelos obrigam um herói a cometer alguma atrocidade em segredo para que consiga recuperar suas noites de descanso.
- Feiticeiros utilizam poções para transformar suas vítimas num exército de furiosos tomados por espíritos malignos.

- Acreditando ser o único responsável por um crime hediondo, um padre desorientado começa a ouvir vozes em sua cabeça.
- Quando um homem mata um sacerdote sem uma razão justa, ele passa a ser assombrado pelo fantasma de sua vítima no Sonhar.
- Na Ilha dos Mortos são atirados os malucos do Grande Reino, condenados a viver numa terra repleta de horror e sofrimento.
- Aqueles que são vencidos pelas palavras de poder de um druida realmente acreditam que suas almas podem ser destruídas.
- Druidas protegem seus domínios com cercas-fantasmas, feitas com corpos retorcidos e restos de batalha, para bloquear a passagem.
- Somente um louco detém uma informação crucial para o herói, mas em troca lhe exige o sacrifício de uma parte do seu corpo.
- O inimigo têm causado estragos nas terras mais desprotegidas, deixando um rastro de corpos empalados e mutilados.
- Uma doença mortal consome o corpo e a mente de um ente querido, transformando-o numa frágil criatura moribunda.
- Tribos de selvagens mutilam-se removendo seus próprios narizes para assustar as vítimas em suas incursões noturnas.
- Rumores de que o Cavaleiro Negro esteja na região fazem com que os cavaleiros fujam, criando oportunidades para criminosos.
- Uma investigação da Santa Igreja nos moldes de uma inquisição criam medo e suspeita por todos os cantos de um domínio.
- O uso da tortura, tanto para obter informações como forma de punição, podem chegar a certos requintes perturbadores.
- Os Cultos Sangrentos vêm no sangue e nos rituais onde são feitos sacrifícios duas formas de se aproximar dos seus Deuses.
- Prisioneiros capturados por estranhos selvagens são forçados a testemunhar um horrível ritual de mutilação dos outros cativos.
- Ao descobrir que o Espinheiro Sagrado é substituído de tempos em tempos pelos padres, um cristão se sente abandonado por Deus.
- Um espelho mágico de bronze, irregular e cheio de mossas, reflete ao observador uma visão distorcida daquilo que ele tem de pior.

O Sonhar

Os sonhos exercem uma profunda influência sobre os homens, de uma forma tão estranha que poucos a compreendem com clareza. Todos os Mestres devem explorar os mundos oníricos que habitam a imaginação dos heróis com alguma frequência, não apenas para inserir elementos fantásticos à trama, mas também permitir que os jogadores conheçam mais a fundo seus próprios personagens.

Grande parte da humanidade não tem ciência do que acontece enquanto se dorme. No sono, suas almas se desprendem de seus corpos no mundo material para vagar pelos misteriosos reinos do Sonhar, onde o tempo e o espaço funcionam de maneira distinta. Enquanto suas formas físicas descansam profundamente, suas consciências podem mergulhar em infinitos universos.

Aspectos Sociais: Não é possível ganhar ou perder pontos de Reputação, Recursos ou Glória permanentes fora do mundo real, apesar do último ainda poder ser ganho nos Solos Feéricos.

O Despertar: Infelizmente, os mortais têm dificuldade para se recordar do que ocorre no Sonhar depois que acordam, pois quando retornam sentem um forte impulso para desconsiderar e apagar as lembranças do que foi experimentado no sonho.

Recordar de um Sonho: Para que um personagem se lembre do que aconteceu na última vez em que esteve no Reino Onírico é preciso vencer um teste de concentração (CD 15) logo após acordar; personagens com a vantagem A Visão podem tentar uma segunda vez caso não tenham êxito. Quem falhar não conseguirá se lembrar de nada relevante, talvez apenas alguns lampejos.

Para evitar a narrativa de um evento que todos os heróis podem se esquecer, o Mestre pode pedir essa checagem com antecedência. Assim, se todos os jogadores falharem é melhor seguir para a cena seguinte imediatamente já que ninguém irá se lembrar de nada.

O Reino Onírico

O primeiro destino da alma humana quando alcança o Sonhar é o Reino Onírico, a verdadeira terra dos sonhos. Os lugares, objetos e indivíduos que o personagem encontra ali costumam ser frutos do seu inconsciente, afinal, estes eventos são na maioria das vezes reflexos de experiências, paixões, expectativas, medos ou desejos, às vezes mascarados sob a forma de acontecimentos surreais ou banais ao extremo para serem notados como ilusões da mente.

O Mestre deve aproveitar o Reino Onírico para inserir elementos sobrenaturais à narrativa, pois mesmo que encontros com demônios ou fadas não tenham conseqüências diretas na história, tais criaturas certamente influenciam o supersticioso povo do séc. VI d.C.

Jogadores devem encarar o Reino Onírico como uma ferramenta para mergulhar na personalidade dos seus heróis, aprimorando suas características particulares e tornando-os mais humanos.

Narrativa: Nenhuma regra é aplicável no Reino Onírico, assim como nenhum ponto de experiência pode ser ganho nos eventos desenrolados ali. No entanto, mesmo que os dados sejam deixados de lado, ainda é possível explorar vários tipos de desafios.

Absurdos: Mesmo que não sejam obrigatórios, os Absurdos são essenciais para dar o tom de um sonho. Antes de começar a narrativa no Reino Onírico, o Mestre deve explicar ao jogador quais aspectos surreais devem ser tratados como normais; por exemplo, qualquer um pode voar, as pessoas tomam a forma de animais, o herói está nú mas ninguém à sua volta parece notar, etc.

Compartilhando Sonhos: Apesar de raro, dois ou mais indivíduos com alguma forte afinidade podem se tocar no Reino Onírico, o que os fazem compartilhar um encontro no Sonhar. Quando isso ocorre, onde quer que eles estejam no mundo material, é possível trocar informações ou enviar mensagens desde que consigam passar no teste do Despertar. Esses sonhos compartilhados passam uma impressão tão forte de serem reais que até os mais céticos podem acreditar que realmente foi estabelecido algum tipo de contato.

Caberá ao Mestre dizer quando os sonhos serão compartilhados e aproveitar esse trunfo de narrativa para unir todo o grupo de jogo. Como esses contatos são eventuais, os jogadores precisam saber que não há como “forçar” conscientemente um encontro no Sonhar sem meios mágicos ou sobrenaturais; o mais provável é que o herói que tente se concentrar nesse tipo de encontro acabe por ter um sonho normal com quem gostaria de se comunicar, o que o fará iludir-se de que estabeleceu algum tipo de contato.

Idéias para Crônicas

- Uma sessão de jogo ou cena começa no Sonhar mas o Mestre não avisa aos jogadores antes do primeiro encontro sobrenatural.
- A Santa Igreja encara os sonhos como sinais divinos, tentações infernais ou apenas ridículas ilusões da mente humana.
- Os Cultos Antigos vêem o Sonhar como um canal de conexão com os Deuses e os infinitos universos onde vivem.
- Um herói se lembra num sonho de um acontecimento que havia esquecido ou era jovem demais para entender.
- Ao partilhar um sonho com seu amado, uma dama descobre que o monstro que ela tanto teme é na verdade o seu próprio pai.
- Num emocionante encontro no Reino Onírico, o fantasma do pai de um lorde pede para que o encontre no País do Verão.
- Alguns sacerdotes dos Cultos Antigos podem interpretar sonhos e ajudar aqueles que sofrem com pesadelos recorrentes.
- Rumores afirmam que os magos podem invadir a mente de suas vítimas, roubar suas memórias e manipular seus sonhos.
- Uma dama tardiamente descobre que o cavaleiro que a protege na verdade é o mesmo que tem visitado seus sonhos.
- Pesadelos com saxões escondem o fato de que o cavaleiro sabe inconscientemente que foram eles quem destruíram sua vila natal.
- Um cavaleiro é avisado pelos sonhos por sua amada que o seu exército está prestes a sofrer uma emboscada do inimigo.
- O herói é assombrado pelo espírito de um sacerdote morto por ele e que deseja arrancar seus segredos para entregá-los aos seus inimigos.
- Na noite anterior à sua execução, um prisioneiro garante ao pai num sonho que uma certa criança pode atestar a sua inocência.
- Dois jovens apaixonados, proibidos até mesmo de se olharem, continuam próximos graças aos sonhos que compartilham.
- As escolhas do herói no Reino Onírico podem fazer com que ele se levante no mundo real e perambule como um sonâmbulo.
- Uma seqüência de sonhos parece montar um quebra-cabeça que, completo, pode esclarecer um assunto obscuro do passado.
- Adoecido já há alguns dias, o lorde começa a confundir sonhos e delírios com a realidade, o que preocupa os familiares e amigos.
- A dama se recusa a acreditar que seu ente querido faleceu pois os dois ainda têm se encontrado com alguma frequência no sonhar.
- Nas noites de fraqueza e hesitação, o lorde é visitado nos sonhos pelo fantasma do seu maior inimigo, morto já há alguns anos.
- Acima de tudo, é na terra dos sonhos que os amores impossíveis são alimentados por aqueles que não pretendem abandoná-los.

Os Reinos Míticos

Há muitos séculos atrás, os druidas da antiguidade descobriram que a mente humana pode acessar o inconsciente coletivo de toda a humanidade e entrar em qualquer mundo mitológico já imaginado. Aqueles que viajam tão longe pelo Sonhar e dividem suas histórias com outros mortais não conseguem trazer qualquer prova de que estiveram nestes lugares, sendo desconsideradas grande parte das vezes por não conseguirem mostrar como aquilo foi possível.

Cada Reino Mítico existe como um plano de existência à parte de todos outros, mas é possível no entanto separá-los em três tipos: os Reinos Superiores (como o Céu cristão, o Hy-brasil irlandês e o Valhalla saxão), os Reinos Inferiores (como o Annwn pagão, o Hades romano e o Inferno cristão) e os Reinos Intermediários (como o País das Fadas e o País do Verão). Esses universos existem exatamente como os povos que os criaram imaginaram que deveriam ser.

Vida Após a Morte: Quando alguém morre, seu espírito se desprende do mundo real para ressurgir no País do Verão, também chamado de Outro Mundo ou Mundo Espiritual, onde perdidamente vaga até entender que faleceu. Esta revelação faz abrir um portal para o Reino Mítico onde verdadeiramente acredita pertencer.

Narrativa: Existem três maneiras mais conhecidas de alcançar os Reinos Míticos: a) morrendo; b) dormindo sob efeito da magia de mago Ponte Onírica (ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica); c) dormindo sobre uma das dezenas de altares de pedra lisa onde os sacrifícios humanos eram feitos na antiguidade, mas apenas se o sono for induzido por um estranho cogumelo que às vezes costuma nascer da rocha, onde as manchas de sangue são mais evidentes.

O primeiro destino dos viajantes oníricos é o País do Verão, uma réplica de como o mundo dos homens seria sem a sua intervenção, surgem numa região equivalente à que estavam na Velha Britânia. Nesse plano de existência, os personagens aparecem sempre com o mesmo equipamento que carregavam logo antes de dormirem ou morrerem; os mortos levam no corpo as marcas que carregavam ao falecerem, apesar de não serem ainda capazes de perceber nada de anormal, como se não quisessem ver que a sua hora chegou.

Portais: Do País do Verão se pode alcançar outros Reinos Míticos, basta encontrar um portal que leve até outro plano de existência, seja quando um conjurador lança uma magia (como Viagem Planar ou outra similar) ou seguindo o espírito de um falecido pela Ponte de Espadas, quando este descobrir que morreu e partir em direção ao Reino Mítico onde viverá o pós-vida. Para isso, o herói precisa de uma boa razão e ainda vencer um teste de Vontade (CD 30) para reunir coragem e cruzar os mundos rumo ao desconhecido.

Sistema: Diferente do Reino Onírico, regras e dados voltam a ser usados nos Reinos Míticos, mesmo que nenhuma das limitações mágicas da Velha Britânia sejam aplicadas nesses universos; ou seja, classes conjuradoras podem lançar magias bem mais variadas e poderosas. Cada mundo possui características planares particulares (gravidade, tempo, forma, tamanho, morfologia, magia, tendência, etc.) onde nem sempre os heróis podem sobreviver por muito tempo sem a proteção das magias apropriadas.

As almas dos viajantes oníricos retornam para os seus corpos no mundo material de três formas: a) quando vítimas de feitiços como Expulsão ou similares; b) se a forma onírica for morta em combate ou por acidente, fazendo com que o viajante acorde no mundo real na condição Fatigado; c) se o viajante alcançar o objetivo que o fez entrar naquele Reino Mítico ou desistir desta busca.

O Despertar: O caminho de volta ao mundo material passa pelo Reino Onírico, onde todos os efeitos e condições adquiridos pelo personagem na viagem onírica são anulados. Ele ainda deve vencer um teste de Despertar (CD 20) para se lembrar desta jornada.

Experiência: É reduzida para um quarto do que normalmente valeria pois não existe nenhum risco real à vida do personagem. Estes pontos devem ser anotados na ficha mesmo se o herói vier a falhar no teste de Despertar e se esquecer do ocorrido.

O País do Verão

É o Reino Mítico onde se encontra a metade mágica arrancada do mundo real pelos Deuses Antigos, espelho de uma Velha Britânia jamais tocada pelo homem, lar de fadas, monstros e outros espíritos. Neste lugar é sempre verão e o outono jamais se aproxima, assim como o tempo e o espaço obedecem regras incompreensíveis.

Idéias para Crônicas

- Os humanos entram no País do Verão por um véu de brumas no lugar equivalente onde seus corpos estão na Velha Britânia.
- As brumas que precedem a chegada dos homens surgem do nada praticamente, onde quer que seja, mesmo numa tarde quente.
- Magos e druidas acostumados ao País do Verão trocam seus feitiços preparados para aproveitar a ausência das limitações mágicas.
- Os povos feéricos possuem algumas comunidades espalhadas no País do Verão, mas poucas delas já foram visitadas por humanos.
- A magia de um mago pode permitir que uma dama encontre pela última vez o seu amado morto numa justa de cavaleiros.
- Os heróis se encontram com um fantasma e devem convencê-lo de que está morto para que este possa cruzar a Ponte de Espadas.
- Um monstro que só pode ser morto no País do Verão perturba o sono dos que vivem na região equivalente à dele na Grande Ilha.
- Após uma batalha, o mago levanta uma ponte onírica que leva os heróis a um macabro encontro com os soldados mortos.
- Um anão ensina a um viajante onírico novas formas de trabalhar metais e a fazer armas e armaduras jamais vistas no séc. VI d.C.
- Certos fantasmas conseguem retornar pela Ponta de Espadas para tentar fazer contato com seus descendentes pelo Reino Onírico.
- Um breve encontro com o Dragão da Britânia mostra aos heróis porque nenhum mortal tem chance de vencê-lo em combate.
- Viajantes oníricos se deparam com uma batalha prestes a iniciar entre diversas criaturas das Côrtes Alta e Baixa das fadas.
- Capturados por lanceiros centauros, os personagens são levados à capital da Côte Alta, até a presença do Grande Rei das fadas.
- Aprisionados por bárbaros gnolls, os heróis são torturados por elfos negros e anões malignos da Côte Baixa das fadas.
- Uma aliança entre viajantes oníricos humanos e heróis feéricos é a última esperança para dar um fim ao Dragão da Britânia.
- Druidas precisam realizar uma missão oferecida por um espírito-animal para só então terem acesso à Forma Selvagem neste mundo.
- Merlin ou Viviane acompanha os heróis disfarçado(a) em forma de ave para secretamente ajudá-los nos momentos de necessidade.
- Apesar de ser raro, um herói pode viver anos de aventuras no País do Verão para acordar muito mais experiente no dia seguinte.
- Mesmo que o espaço funcione de forma distinta, um guia feérico ensina ao herói um importante atalho que existe nos dois mundos.
- Solos Feéricos são difíceis de alcançar mas podem servir como ponto de encontro entre os humanos e as fadas.

Solos Feéricos

Muitos druidas acreditam que estes lugares estranhos e isolados na verdade são pequenos rasgos na cortina de sonhos que separa a Velha Britânia do País do Verão, dois planos de existência distintos que nos Solos Feéricos dividem a mesma realidade, num só lugar. Extremamente difíceis de encontrar, qualquer jornada empreitada pelos humanos à sua procura deve ser, além de longa e perigosa, capaz de deixar os viajantes bastante extenuados, seja pelo cansaço, frio, desorientação, o ar rarefeito ou qualquer outra situação que possa levar uma pessoa a ter alucinações e imaginar ver coisas.

Solos Feéricos são lugares (cavernas, florestas, colinas, bosques, subterrâneos, etc.) que possuem uma fronteira bastante clara para aqueles que vivem ali e dependem do seu poder; um passo fora e qualquer ser não-humano ou animal será desintegrado em cinzas numa questão de segundos, assim como qualquer prova de que os sonhos podem existir no mundo real. Também não é possível usar esses lugares como atalhos para alcançar o País do Verão, pois uma vez fora do seus limites, o viajante retorna ao seu plano natal como se jamais tivesse estado em outro lugar.

Na maioria das histórias os heróis são levados a procurar estas instâncias, às vezes seguindo pistas nas lendas do Povo Antigo, outras seguindo as orientações do Sonhar de uma criatura misteriosa ou até mesmo de um louco. Ao se aproximarem destes lugares, os selvagens que vivem nas proximidades costumam revelar ainda que poucos retornam ao mundo dos homens, especialmente aqueles que buscam os Solos Feéricos em busca de aventura e riqueza.

Narrativa: Além de todas as regras funcionarem normalmente, nenhuma das limitações mágicas da Velha Britânia se aplicam nos Solos Feéricos, o que os tornariam refúgios ideais para feiticeiros e magos se não fossem tão distantes e perigosos. Quase todos estes lugares escondem um ou mais monstros, aprisionados ali desde a Guerra dos Deuses: minotauros que furiosamente guardam tesouros antigos, ogres que impedem a passagem de estradas aos humanos, javalis atroz que lideram bandos de seus equivalentes menores. Há ainda os que conseguem dominar os bárbaros das proximidades no mundo material e os obrigam a servir os seus propósitos, como fazem muitos dos gigantes britânicos (pág. 61).

Sugestões do Livro dos Monstros: Animais atroz e gigantes, bruxas, elementais, fogos-fátuos, golens e diversas criaturas do tipo fada, gigante, humanóide, humanóide monstruoso, metamorfo, morto-vivo e planta. Cada um destes monstros deve ser único e possuir características e estratégias particulares, comportamento próprio e uma longa história ligada ao domínio onde vive.

A Desilusão: Os heróis compartilham a impressão de estarem sonhando acordados quando estão nos Solos Feéricos, especialmente ao enfrentarem monstros ou outros seres fantásticos. E da mesma forma que ocorre no retorno do Reino Onírico, os personagens em algum momento em seu longo regresso perdem os efeitos mágicos que receberam por lá e, aos poucos, começam a questionar se os recentes eventos aconteceram mesmo ou foram somente fruto de alguma ilusão ou alucinação. Só aqueles que vencerem um teste de concentração (CD 20) continuarão a acreditar que tudo aquilo realmente ocorreu, mesmo que às vezes possam hesitar.

Experiência: Diferente dos reinos do Sonhar, os heróis não estão em suas formas oníricas, mas em seus corpos mortais. Qualquer um pode morrer como no mundo real e portanto receberá experiência normalmente, mesmo se falhar no teste de Desilusão.

Monstros nas Crônicas

Talvez a maior diferença de *Crônicas de Avalon* para outros cenários reside no fato de que monstros não podem alcançar ou controlar diretamente o mundo dos homens.

Mas isso não quer dizer que eles não existem.

Antes de colocar o primeiro inimigo sobrenatural contra os heróis, o Mestre deve prestar atenção em três aspectos: a) monstros devem ser inseridos nas crônicas ocasionalmente para que jamais sejam banalizados, mesmo assim somente nos Solos Feéricos ou no Sonhar; b) qualquer prova de suas existências, como restos mortais ou objetos exóticos, logo se desintegram em cinzas assim que chegam no mundo real; c) encontros com monstros precisam ser experiências únicas, cada ser deve ter ficha, descrição e histórico diferenciados.

Anjos e Demônios

Hostes celestiais travam batalhas contra hordas infernais em centenas de Reinos Míticos há séculos, mas no entanto são obrigados a utilizar apenas a astúcia e a sutileza para angariar as almas dos cristãos na Velha Britânia, uma vez que as dos paganismos estão fora de alcance. Todo o cuidado é válido para não ofender a preferência religiosa de Mestres, jogadores ou aqueles que estiverem por perto.

Guardiões da Antiguidade

Não se sabe se foram Deuses Antigos ou outros poderes de um passado remoto que escolheram estes distantes Solos Feéricos para guardar seus tesouros. Montanhas de jóias, moedas e gemas inacreditáveis são protegidas por harpias, minotauros, ogres, trolls, bruxas ou outras criaturas do tipo Humanóide Monstruoso ou Gigante. Estes seres vivem em labirintos, subterrâneos, florestas, colinas ou pântanos, num estado de hibernação perturbado apenas pela aproximação de intrusos; ao primeiro sinal de um invasor, os guardiões utilizam o conhecimento do terreno para emboscar suas vítimas das mais diversas e terríveis formas.

Reinos das Fadas

Cerca de uma dúzia de comunidades feéricas existem no País do Verão, mesmo que sua verdadeira terra natal seja o Reino Mítico de Arcádia, O País das Fadas. Encontrados nas regiões mais isoladas da Grande Ilha, estes centros são formados por uma de duas alianças rivais que travam uma guerra interminável entre si. Cada facção é composta por várias raças que, como os homens, prezam mais a ocupação e a reputação de um indivíduo que o povo a que pertence.

Os reinos da Côte Alta são formados por elfos, halflings, anões, gnomos, centauros, sátiros, driades, ninfas, pixies e outras criaturas do tipo Fada. Os reinos da Côte Baixa são ocupados por elfos e anões negros, goblins, hobgoblins, orcs, gnolls, bugbears, kobolds, homens-lagartos e outras criaturas do tipo Humanóide.

O Dragão da Britânia

Quando os Deuses Antigos fecharam a cortina onírica que separa o mundo real do País do Verão e o resto do Sonhar, todas as criaturas não humanas ou animais ficaram do outro lado, exceto um dragão vermelho ancião que hibernava numa enorme caverna nas Montanhas Altas, protegido por vários feitiços arcanos. Mas apesar do corpo ter sobrevivido graças à sua magia, a criatura jamais despertou ali novamente.

Com o passar dos séculos, seu poder foi enfraquecendo até que a nova realidade vencesse e a carcaça do monstro se transformasse em cinzas, exceto seu crânio gigantesco que por alguma razão inexplicável não foi afetado e continuou a existir na Velha Britânia. Sua alma, como a dos humanos que vêm a falecer no mundo material, ressurgiu no País do Verão, onde começou uma nova era de horror para o Grande Reino das Fadas, destruindo quase todos os domínios feéricos que pudessem ser descobertos pelos céus. É por essa razão que os viajantes oníricos encontram dificuldade em fazer contato com os refúgios das Côrtes Alta e Baixa.

Essa terrível criatura, cujo nome é impronunciável para qualquer ser humano, alimenta-se dos sonhos dos homens que vivem nos Pântanos do Dragão e no sul da cordilheira das Montanhas Altas, como fizera com o rei de Estregales. As almas de suas vítimas são lentamente devoradas pelo monstro em seus pesadelos, que como consequência passam a ter dificuldade para dormir repetidas noites.

Graças ao medo da humanidade e a persistência de seus restos mortais no mundo real, sempre que o dragão é morto no País do Verão ele renasce em algum outro canto daquele universo em uma questão de meses. Sempre curioso sobre os homens, o dragão já manipulava os britânicos no Reino Onírico e no País do Verão há séculos quando um bizarro druida montanhês lhe jurou lealdade; em troca de sua total devoção, o sacerdote adquiriu uma relíquia que o permite se comunicar com seu mestre. Passado quase meio século esse druida tornou-se conhecido como "Boca de Annwn", pois com a ajuda do dragão foi essencial para que seu maior seguidor, Curmarak, O Sangrento, liderasse uma horda de selvagens e escravizasse cerca de um terço das tribos das Montanhas Altas, próximo das terras de Estregales.

Oculto em alguma das centenas de cavernas espalhadas no coração das montanhas, a enorme cabeça do Dragão da Britânia encontra-se amarrada por várias cordas, pendurada sobre um grande monte de tesouros. Sua preocupação atual na Velha Britânia parece ser dominar as outras tribos, sem no entanto chamar a atenção dos britânicos do Grande Reino e iniciar uma guerra com os reis humanos.

Dragão Vermelho Ancião: A ficha do Dragão da Britânia deve ser como a de uma criatura similar do Livro dos Monstros, basta fazer as adaptações necessárias em sua crônica para evitar que os jogadores conheçam previamente suas vantagens. Ele apenas pode ser encontrado no Sonhar ou num Solo Feérico.

Eventos Futuros

A saga arturiana é famosa por ter início, meio, e acima de tudo, um final marcante. Para ajudar o Mestre na difícil tarefa de criar o melhor desfecho possível para suas crônicas, as sugestões abaixo podem ser úteis; nenhum destes acontecimentos têm data certa e até não precisam ocorrer da forma como estão descritas aqui, são apenas idéias de como os PdJs podem se juntar às lendas da Velha Britânia. O Mestre deve inserir esporadicamente estes eventos em seus jogos, misturando-os a acontecimentos menos importantes.

Com algumas poucas exceções, não existe uma ordem certa para estes eventos, basta inseri-los oportunamente nas crônicas fazendo com que a participação dos heróis seja significativa em todas ou pelo menos na maior parte destas aventuras.

Camelot às Escuras



Anos se passaram desde que uma imagem milagrosa do Cálice Sagrado foi vista pairando sobre a Távola Redonda e cavaleiros em massa desapareceram em sua busca. Os cristãos acreditam ser a taça utilizada na última ceia de seu Messias, e que depois José de Arimatéia teria usado para colher o seu sangue; mas os paganistas discordam afirmando ser o chifre sagrado de Caer Ydis, um artefato desaparecido dos druidas. Para os britânicos, aquele que devolver o Santo Graal à humanidade terá o direito de trazê-lo para o templo que desejar. Assim, escondido pelo nobre gesto da renúncia à glória terrena existe uma pesada disputa religiosa na busca pelo Graal, no qual nenhum dos dois lados pode reconhecer para não ameaçar o frágil equilíbrio que mantém unido o Grande Reino.

Os cavaleiros que tinham esposas e filhos e ocupavam funções políticas retornaram cerca de um ano depois. Envergonhados por desistirem da busca antes dos outros, não voltaram para Camelot, preferindo mandar mensageiros para reportar o fracasso de suas buscas e retomar imediatamente suas funções como lordes do Grande Reino. Entre estes cavaleiros estão: Gawain, Sagramor, Morfans, Culhwch, Marhaus, Bedivere, Balin, Ywain e Lanval.

Depois vieram as notícias ruins: acidentes, emboscadas, loucura, suicídios e desaparecimentos envolvendo Giglaine, Lionel, Pelleas e Calonegrant. Os mais obcecados pela busca, todos cristãos, ainda levarão algum tempo antes de retornarem. Galahad, Percival e Bors, que cruzaram o grande continente em busca das raízes da Santa Igreja, só retornarão depois do início das crônicas.

Enquanto isso em Camelot, apenas Kay ficou ao lado do irmão de criação, sem saber porém como fazer para cuidar da apatia do Grande Rei. Obrigado a pedir ajuda, procurou o único grupo que acreditou que poderia ajudá-lo sem pedir nada em troca.

Conspiração Mitraísta. A sociedade secreta de Mitra possui diversos cavaleiros ocupados com a Demanda pelo Graal, mas alguns dos representantes mais ilustres deste círculo de guerreiros porém preferiram ficar para cuidar das terras britânicas. Entre estes lordes estão Derfel, Tristan, Murnach, Brunor e Accolon de Lleyn.

Sob juramento divino consagrado num encontro abaixo da terra, os mitraístas se comprometeram a não permitir que a fraqueza de Artorius se tornasse pública enquanto houvesse uma esperança de cura. Decidiram que um conselho de cinco membros de alta reputação ajudaria Kay a governar Logres e o Grande Reino. Assim, o mordomo de Camelot tem conseguido evitar incidentes maiores desde a queda do reino de Lothian.

Conselho de Logres. Apesar de bem intencionados, os mitraistas encontrarão dificuldade em manter o segredo por trás do trono de Camelot, especialmente depois que os cristãos descobrirem essa aliança e tentarem expor este segredo. Com o tempo, mais figuras influentes descobrirão a verdade e obrigarão Kay a oficializar um novo conselho, desta vez de conhecimento público, para governar Logres enquanto Artorius e os britânicos esperam por um milagre.

Em algum momento o nome de alguns PdJs poderão vir à tona nesses encontros de inverno, para que eventualmente façam parte deste conselho pelo menos uma vez em suas vidas.

Durnovária em Crise



Pouco a pouco, valiosos portos do continente serão saqueados por francos e saxões, assim como Duílin será atacada por uma horda de selvagens na Irlanda. Apenas a Durnovária acreditará estar livre destas ameaças, até a noite em que uma esquadra de trinta e duas embarcações contendo quase quatrocentos piratas saxônicos tentará saquear a metrópole. Somente graças à liderança de alguns heróis britânicos os saxões aprenderão que este pode ser um mau negócio, o que não impedirá porém de eclodir uma crise que pode até mesmo terminar na morte do rei Ratir e o fim da Guilda.

O Despertar da Senhora do Lago



Quando Merlin retornou do país das fadas com três das nove Pedras Perdidas, a matriarca de Avalon o acusou de vender as almas dos homens às fadas e o baniu de Ynis Wydryn. Já tinha bem mais de oitenta invernos quando se isolou com algumas sacerdotisas e apontou Nimue como Oradora do Lago, sua mais nova sucessora. Talvez preferisse indicar Morgana ou Niniane, mas a primeira a havia abandonado e a segunda se suicidado. Desde então, Viviane de Avalon passou a viver longe de qualquer companhia senão a de Nimue, que praticamente começou a governar em seu nome.

Traição de Nimue. No início, Nimue acreditava que a Senhora de Avalon fosse logo falecer, mas depois descobriu que de alguma maneira aquela mulher havia fechado o corpo contra a morte.

Ansiosa para tomar o poder mas incapaz de assassiná-la, Nimue em algum momento colocará Viviane num estado de hibernação utilizando algumas ervas e raízes na sua água e na sua comida, para depois ditar a própria vontade como se fosse a Senhora do Lago. Depois, com a ajuda de um mensageiro de sua confiança, entrará em contato com Morgana para oferecer o apoio de Avalon na luta contra os padres, desde que seja ensinada nas artes arcanas.

Justamente durante essas longas negociações entre as duas, uma sacerdotisa terá uma revelação no Sonhar que apontará a traição, e somente com a ajuda de outros heróis conseguirá salvar Viviane de seu refúgio transformado em prisão – uma caverna cuja entrada é semi-coberta por uma cachoeira, numa clareira onde dentes-de-leão costumam dançar à luz do dia nos meses quentes.

Aliança com Nasciens. Mesmo deixando Nimue escapar para Gales do Norte, Viviane ficará feliz por retomar o controle sobre a própria vida. Passará a viver quieta, disfarçada no comportamento de uma dócil e adorável senhora de idade, tomando a sacerdotisa que a salvou como nova oradora. Esta deverá ajudá-la a estabelecer contato com o bispo de Logres em Camelot, Nasciens, para que os dois possam tentar acabar com este conflito religioso que coloca os britânicos uns contra os outros.

Sucessão Abençoada



Seja pelo fio de uma lâmina ou pela doença, o rei Maleus finalmente terá seu tão aguardado encontro com Deus, tranqüilizado pela certeza de que seu filho Tewdric será um monarca tão bom quanto ele mesmo foi. Abençoada numa grande cerimônia pelo santo bispo Samsun, a ascensão do novo monarca tranqüilizará também a população, que costuma temer estes períodos de transição.

Tewdric não resistirá muito tempo à sedução do bispo de como o país deve ser conduzido. Logo dará carta branca a Samsun para ditar a “vontade divina” aos gwentianos, desde que em troca pare de incitá-los contra os Cultos Antigos; apenas com a ajuda de heróis ele saberá se o bispo irá manter ou não a sua parte no acordo.

Certo de que as coisas não poderiam estar melhores para o cristianismo, Samsun aceitará a oferta de Tewdric e até mesmo sugerirá uma trégua entre as duas religiões. Entretanto, continuará a mandar seus espiões a Gales do Norte, para juntar informações para uma possível invasão caso uma guerra santa seja invocada. Mas estes planos ficarão em segundo lugar quando descobrir que as conversões dos padres têm tido êxito em Lloegy. Por um bom tempo, o santo bispo tentará descobrir quem são os atuais líderes dos saxões e fazer o possível para que eles se juntem aos cristãos na devoção ao bom Deus da Santa Igreja.

A Lança do Destino. Alguns meses antes da morte de Artorius, um cavaleiro cristão descobrirá uma lança velha e enferrujada nos tesouros de um oponente estrangeiro vencido num combate singular. Apesar de sua aparência, qualquer guerreiro poderá atestá-la como uma ótima arma, levando assim algum tempo até que um padre a reconheça como a Lança do Destino (pág. 60). Se este artefato cair nas mãos de Samsun, ele a utilizará para acabar com os magos da Torre Solitária quando os irlandeses invadirem Gales do Norte.

O Preço da Ambição



Muitos anos de abusos e incoerência esvaziam as reservas de qualquer população, e logo chegará o momento em que simplesmente não haverá mais o que ser tomado dos powysianos. Para solucionar o problema antes que seus soldados possam se rebelar, o rei Gorffyd decidirá invadir Gwent, sob a acusação de que os padres estariam pregando em suas terras sem a sua permissão.

Seu intento quase terá êxito, a não ser pela intrusão de alguns heróis que descobrirão seus planos antecipadamente e avisarão o rei de Gwent sobre o ataque. Sem outra opção senão atacar, Gorffyd solicitará o auxílio de Gales do Norte para a guerra e oferecerá serviço a todos os mercenários do Grande Reino. Morgana, apesar de se sentir tentada a ajudar, perceberá a motivação de Gorffyd e o acusará de manipular interesses religiosos em favor da ambição pessoal, condenando o monarca sem o auxílio de suas tropas.

Vencendo ou perdendo, Gorffyd terminará morto pouco antes do desfecho de sua última batalha, trazendo a discórdia para os powysianos e levando as forças remanescentes do país à ruína. Depois da derrota de sua armada, a população de Powys terminará por ser salva pelos soldados de Gales do Norte a mando de Morgana, que após o fim da guerra não permitirá que os padres se espalhem pelo reino. Apontará inclusive para que um sucessor seja coroado imediatamente ao trono de Caer Sws. Incapazes de entrar em guerra novamente, os gwentianos são obrigados a rancorosamente acatar a vontade da rainha-sacerdotisa de Ynis Mon e voltar para casa.

Tristan e Isolda



Se os inimigos do rei Mark não fazem nada para dar fim à vida deste tirano é porque realmente esperam que ele logo desencarne e seja finalmente sucedido pelo seu primogênito, Tristan. Mas o que ninguém será capaz de esperar é que o próprio filho, depois de lhe ser leal toda a vida, no final irá se voltar contra o pai logo por causa de uma de suas esposas, justo depois de uma longa sucessão de mulheres que o rei Mark tomou ao longo de décadas.

Para Tristan e a maioria dos cornualianos, Isolda é diferente. Sabendo que o destino de tão linda e frágil dama pode ser o mesmo daquelas que vieram antes – uma morte acidental e estranha, onde o velho rei sempre parece estar por trás – o valoroso herdeiro da Cornualha sabe que não haverá outra opção senão fugir e pedir auxílio a lordes e reis de países vizinhos. Mark, porém, não permitirá que seu filho fuja tão fácil, e quando souber do desaparecimento dos dois levantará sua armada e ameaçará declarar guerra contra quem oferecer refúgio ao seu primogênito ou sua infiel esposa.

Incapaz de carregar a culpa por trazer a guerra aos britânicos, Tristan terminará por aceitar um encontro com o pai, para desafiar o seu campeão e pela tradição do julgamento das armas conseguir viajar em paz com Isolda para a Irlanda. Sabendo que em condições normais Tristan provavelmente venceria o combate singular, Mark decidirá pôr em prática dois planos: envenenar a espada de seu campeão para acabar com o corpo e contar a verdade sobre o seu nascimento para lhe envenenar a alma.

Na juventude, Mark e seu irmão Rivalin tomaram duas irmãs gêmeas como esposas, que terminaram por engravidar no mesmo período. Enquanto a esposa de Mark faleceu no nascimento de uma menina morta, a mulher de Rivalin não somente lhe deu um filho como ambos gozavam de boa saúde. Tomado pela loucura, Mark resolveu se livrar do irmão e depois da mãe para cuidar da criança, tudo tão rapidamente que ninguém jamais chegou a suspeitar da morte acidental de Rivalin e sua esposa. Desde então, toda mulher com quem o monarca se casava, depois de alguns anos começava a se tornar macabramente parecida com as gêmeas, obrigando-o a se livrar de cada uma quando a semelhança se tornava insuportável.

Abalado pela terrível revelação e um veneno idêntico ao que lhe havia deixado gravemente ferido quando enfrentou o gigante Morholt, Tristan pode até chegar a vencer o campeão da Cornualha, mas não conseguirá sobreviver para fugir com sua amada Isolda.

Esperança da Bretanha Menor. Enojado diante desta revelação, *sir Yrin* de Broceliande deixará a Velha Britânia com seus soldados e iniciará a campanha para recuperar o seu reino perdido na Bretanha Continental. Abatido pela perda de seu filho querido, Mark deixará que qualquer um do reino se junte nessa jornada; e certos de que o Grande Reino está mesmo amaldiçoado, centenas de cornualianos abandonarão o país para morrer pelos machados dos francos.

A Rainha dos Loucos

Com um líder inexperiente e sem soldados para manter a ordem em Powys, seus habitantes passarão a viver na miséria. Quando o reino estiver totalmente arruinado, uma matriarca chamada de “Rainha dos Loucos” irá conquistar a lealdade de um exército composto por mercenários, ladrões e cavaleiros caóticos e logo tomará uma velha fortaleza para si.

A Fuga do Rei-Prisioneiro



Na terceira e última noite de festividades do torneio real de Caerleon, um fugitivo conseguirá se esgueirar dos guardas bêbados e alcançar um grupo de heróis dentro da fortaleza do rei Lamorak. Muito velho, cabeludo, magro e encardido, o prisioneiro dirá que se chama Pellinore, e que era o rei de Estregales antes que seu filho e seus conselheiros lhe tirassem a coroa. Tenso, insistirá para que um herói esconda um mapa de pano; depois, cansado, contará que ali está guardado o caminho até a ossada de um antigo dragão numa caverna no alto das Montanhas Altas, que deve ser queimada em cinzas para expurgá-lo dos sonhos da humanidade. Em seguida, guardas se aproximarão com o próprio rei Lamorak em pessoa, que visivelmente constrangido lhes pedirá desculpas pelo incidente e tentará retirar o prisioneiro dali o quanto antes.

A partir de então, todos os heróis terão sonhos recorrentes com aquele velho e seu dragão, que com o tempo vão se transformar em pesadelos. Qualquer druida poderá lhes dizer que provavelmente o rei-prisioneiro morreu naquela noite e que sua alma insiste para que cumpram o pedido feito a eles pouco antes de sua morte.

O Último Dragão. Este mapa será essencial para levar um exército britânico até o refúgio da mais poderosa de todas as tribos da montanha, a horda de Curmarak dos Filhos de Annwm (pág. 24). Protegido pela altitude, pelo frio, pelo ambiente inóspito e por um punhado de outras tribos escravizadas pelo chefe bárbaro, ali se encontram os restos mortais de uma criatura gigantesca, cujo crânio ameaçador exhibe presas enormes e afiadas.

Se os heróis conseguirem vencer esses desafios e levar a ossada até uma grande fogueira, só depois de três dias e três noites a pilha irá se transformar em cinzas totalmente. Nestas três noites, o dragão ameaçará devorar os heróis no Sonhar e tentar lhes convencer pela tortura ou promessas vazias de que seus restos mortais não devem ser destruídos. Basta que um único pedaço de osso roubado não seja reduzido à cinzas para que o dragão vermelho ancião continue a assombrar os sonhos dos estregaleses.

Destino de Morgana



Ao se casar com o velho Uriens, Morgana encontrou uma oportunidade única para recuperar parte das antigas tradições e fazer crescer novamente o poder da Deusa em Gales do Norte. A poção que mantém Uriens vivo, mas semi-consciente, é a mesma que irá matá-lo se num único dia ele não receber uma nova dose. Para evitar imprevistos, Morgana tomou secretamente o herdeiro do reino como amante e colocou uma série de aliados à sua volta.

Após devolver a estabilidade e colocar os druidas novamente em voga foi que a rainha-sacerdotisa soube do retorno de Merlin e o exílio de Ynis Wydryn. Logo enviou seu filho, Ywain, para trazer o velho druida para Gales do Norte e lhe oferecer um lugar escondido nas montanhas para que pudesse dividir as artes trazidas do reino das fadas. Desde então, passa a primavera e o outono em Lley, o verão em Ynis Mon e o inverno na Torre Solitária. Em qualquer um destes lugares existem mensageiros à disposição, pois exceto quando está estudando as artes arcanas, ela jamais deixa de cuidar dos assuntos do país. Apesar de não confiar em Nimue, acreditará que a traidora de Viviane pode ser útil, por isso não apenas lhe dará suporte para fugir de Avalon como também irá mandá-la para Powys quando o reino estiver em pedaços.

O que Morgana não irá contar é com uma gigantesca horda de conquistadores irlandeses, aportando na costa oeste e começando a matar todas as famílias britânicas. Uma terrível guerra contra os irlandeses será travada pouco antes do fim da saga, mas não haverá como resistir a tantos invasores. Será o fim do reino de Gales do Norte e, mais uma vez, do refúgio de Ynis Mon.

Retorno a Avalon. Quando estiver prestes a se entregar para o novo rei irlandês, Morgana receberá uma visita do próprio Merlin. Juntos, os dois decidirão retornar a Ynis Wydryn para colocar em prática um último plano, e para a surpresa de todos serão recebidos com honras pela Senhora de Avalon.

A Queda da Torre Solitária



Antes de desaparecer por longos sete anos, Merlin disse que o caminho que tomaria para chegar ao País das Fadas seria pelas montanhas, por trilhas que nem os montanhese sabiam existir. Quando apareceu tempos depois, passou antes em Caerleon para falar com o rei de lá. As notícias sobre a sua chegada e das três pedras alcançaram Avalon antes mesmo do druida, que ao se colocar diante do lago para que os barqueiros de Avalon o buscassem, encontrou apenas Taliesin. Ali, sem cerimônia alguma, foi avisado sobre o exílio e o porquê de não poder mais colocar os pés em Ynis Wydryn.

Sentindo-se traído por Viviane, Merlin foi em direção das pedras de Stonehenge para esperar que os Deuses Antigos jogassem novamente os dados, até a chegada do jovem filho de Morgana, *sir Ywain*. Como não tinha outra escolha, foi com o rapaz e ouviu tudo o que a mãe tinha a oferecer; resolveu confiar na rainha-sacerdotisa e fez um acordo: teria sua proteção desde que a ensinasse as artes arcanas. Poderia ainda levar consigo alguns aprendizes para onde quer que desejasse se instalar assim que decidisse a localização.

Dizem que a Torre Solitária foi erguida magicamente por Merlin quando este chegou ao local onde tomaria refúgio nas montanhas, cerca de quatro dias de viagem de Lleyrn, mas o provável é que a encontrou daquele jeito em meio às terras ao norte das montanhas galesas. Desde então, sabe-se que ele passa o outono e o inverno na Torre Solitária, mas na primavera e no verão pessoas costumam vê-lo pelos quatro cantos do Grande Reino.

Escolhidos de Merlin. Em suas supostas andanças pela Velha Britânia, Merlin irá conversar com seus contatos e ouvir as novas canções dos bardos e menestréis, especialmente sobre as aventuras de um grupo de heróis que o mago jamais havia ouvido falar antes. Ele não apenas gostará do que vai ouvir sobre os heróis como resolverá adotá-los à sua maneira, passando a interferir em suas vidas, às vezes em segredo, mas sempre buscando protegê-los e ajudá-los sem jamais admitir o favorecimento. Desta forma, sem que os outros percebam, Merlin estará estrategicamente moldando novos guardiões para agirem a seu favor no momento apropriado.

Prisioneiro da Árvore. Perto do fim da saga, Merlin receberá uma mensagem de Viviane, e com a ajuda dos heróis irá salvar a rainha Morgana de um cerco que nem mesmo ela acreditará ser possível escapar. Depois de explicá-la sobre a mensagem, os dois partirão em direção a Avalon para se encontrarem com a Senhora do Lago e realizar dois últimos rituais. Decidido a se entregar à justiça de Viviane, Merlin será enterrado vivo debaixo de um grande carvalho, para que seu espírito continue orientando as almas dos devotos dos Cultos Antigos e seus aliados, especialmente os heróis nos últimos meses que irão cercar a queda de Camelot.

Espremiços Pelo Inimigo



A linhagem que governava Malahaut antes do rei Lancaster era formada por ladrões e mercenários. O último deles, Meleagrant ap Byrthig, foi morto pelo próprio Artorius por se juntar aos saxões, saquear fazendas em Rheged e conspirar contra o Grande Rei.

Apesar dos benefícios trazidos por Lancaster, os malahim sabem que sua linhagem real foi usurpada e que para esse crime não existe gratidão que possa liberá-lo da fúria dos Deuses. Quando menos se esperar, o rei será encontrado morto em sua cama com um corte profundo na garganta e sem um sucessor claro ao trono. Conflitos entre os lordes recomeçarão quase imediatamente, mas quem quer que vença essa guerra civil terá pouco tempo para reunir os malahim mais uma vez e segurar um ataque conjunto dos montanhese no oeste e uma nova leva de conquistadores saxões no leste.

Eboracum Sob Sítio. Sem a inteligência de Lancaster, as forças de Malahaut serão obrigadas a recuar até Eboracum, quando terá início um longo e sangrento cerco organizado pelos invasores saxões. Seja dentro das muralhas que protegem a metrópole ou junto com um exército que tentará resgatá-la, a intervenção dos heróis será valiosa na recuperação da capital. Entre os soldados que irão compor este exército estarão homens de Gales do Norte, Powys, Gwent e Logres, tantos guerreiros que após a batalha de Eboracum serão necessários mais de dois séculos até que as terras do norte vejam novamente outro confronto desta magnitude.

A Rainha-Bruxa Contra Ataca



A partir da queda do reino de Lothian para os Pictos no ano 520 d.C., os rhegedianos começaram a ver do outro lado da Muralha de Adriano uma quantidade cada vez maior de sinais de fogueiras. Logo alguns bandos de selvagens conseguirão vencer o feitiço que impede os nortistas de invadirem o Grande Reino, e esses rumores incentivarão outras tribos a atacar Carduel e Caer Dun. Mas será a rainha-bruxa que irá revelar aos pictos que a magia da muralha se dissolveu com o passar das décadas, e sob sua liderança um exército selvagem jamais visto cruzará a fronteira do norte.

Batalha do Muro de Adriano. Com a ajuda de *sir Gawain*, os heróis poderão se juntar aos defensores numa batalha com uma proporção de oito pictos para cada britânico, e sobre a centenária muralha dos romanos lutar uma das batalhas mais épicas de todos os tempos. Somente nessa batalha a rainha-bruxa das Terras Altas irá se revelar aos britânicos e finalmente Gawain poderá descobrir se a feiticeira é ou não sua mãe, como disseram alguns dos fugitivos da queda de Lothian. Armados com lanças rudimentares, espadas enferrujadas e clavas, uma horda de selvagens carregando escadas longas tentará cruzar a construção romana de pedra e tomar de volta as terras que pertenciam aos seus antepassados, antes da chegada das legiões de Roma.

Cumbria Despedaçada. Após as batalhas de Eboracum e da Muralha de Adriano, as terras do norte entrarão numa profunda crise e envolverão até que sobre apenas tribos selvagens espalhadas entre a costa germânica e as montanhas. Mas quando os sulistas acreditarem que na Cumbria não existem mais cavaleiros ou lanceiros leais ao Grande Rei, um exército do norte aparecerá para salvar as armadas de Gwent e Logres quando os saxões formarem uma nova massa de bárbaros-conquistadores e atacarem os britânicos perto da derradeira batalha de Camlann.

O Graal e o Despertar de Artorius



Bors, Percival e Galahad retornarão de uma longa jornada à Terra Santa com uma pista sobre o Graal. Em Jerusalém lhes contaram que o Santo Cálice está guardado num castelo mágico chamado Carbonek, que pode mudar de lugar e até mesmo ficar invisível àqueles que desejam roubar seus sagrados relicários. Decepcionados, os três cavaleiros agora regressam ao Grande Reino infelizes.

Após a volta serão enganados pelo bispo da Cornualha, que dirá que Carbonek pode ser encontrado em um lugar onde o castelo já tenha um dia repousado suas muralhas. Os quatro se dirigirão para uma ruína escondida em alguma localidade secreta da Velha Britânia, e lá o bispo revelará que apenas quem vencer a horrível criatura que habita os sonhos naquele solo sagrado poderá encontrar o Graal. Nenhum dos três perceberá a armadilha antes de dormirem perto dos destroços de pedra, e quando sentirem o gosto de um poderoso veneno em seus lábios será tarde demais para perceber que Cassius de Isca na verdade é um infernalista.

Um único cavaleiro acordará horas depois e encontrará os outros dois mortos; por sorte sua dose será a menor das três, e só por isso terá uma última oportunidade de fazer a diferença. Fraco pela destruição causada pelo veneno, o cavaleiro fará de tudo para voltar a Camelot e acusar o bispo da Cornualha; terá tempo apenas de encontrar os heróis e pedir ajuda para enfim regressar à capital. Na noite anterior da chegada à corte de Logres, o cavaleiro será visitado no Sonhar pelas almas dos companheiros mortos, que afirmarão ter encontrado o Santo Graal no pós-vida. Infelizmente, o cálice sagrado não poderá jamais ser levado a Artorius em Camelot pois a Sagrada Regalia pode apenas ser encontrada no País do Verão, além de seus efeitos desaparecem após o Despertar (pág. 12).

A Demanda pelo Graal não foi inventada, mas sim explorada por Cassius para tirar os heróis da Velha Britânia de seu caminho rumo à corrupção do Grande Reino em nome de seu mestre, um anjo caído que deseja tomar os reinos britânicos para si.

Expurgo de Camelot. Quando vendeu a alma em troca de poder a um patrono infernal, o futuro bispo da Cornualha encontrou com a ajuda de seu novo mestre um fragmento de diamante que permite ao feiticeiro ou mago que o carrega o acesso exclusivo à escola da Ilusão. Valendo-se desse poder, Cassius criou uma miragem do cálice e convenceu os cavaleiros de que o Graal poderia curar o mal do Grande Rei, fazendo com que paganistas e cristãos competissem entre si sem perceber como a disputa os enfraqueceria.

Cedo ou tarde, os heróis terão a oportunidade de capturar Cassius e fazer com que pague pelo seus crimes. Em sua defesa, o clérigo infernalista dirá que é o único que sabe como curar o Grande Rei, e para completar seu plano de destruição da Velha Britânia, Cassius realmente ajudará os heróis a trazer de volta a consciência de Artorius, para equilibrar o poder dos britânicos e seus inimigos.

A Cura do Grande Rei. Quando foi traído pelas duas pessoas que mais amava na vida, Artur foi tomado por um tipo de mal que parecia uma apatia profunda, algo parecido com um derrame. Mas o que aconteceu realmente na cabeça do Grande Rei foi um cisma em sua mente, separando parte de sua consciência de todo o resto. Dentro de sua cabeça, Artur vive continuamente um sonho onde a Grande Ilha desfruta um eterno período de glória. Nesse lugar idílico, Guinevere ainda é fiel e Lancelot jamais o traiu, seus cavaleiros trazem justiça à população e todos vivem a utopia que só Artur consegue imaginar ser possível. Para fazê-lo voltar ao mundo real é

preciso que os heróis o encontrem nesse mundo de sonhos e o façam perceber que a verdadeira Velha Britânia precisa desesperadamente de sua ajuda. Para conseguir isso pode ser necessário que algum dos heróis ou o próprio Artur tenha de morrer nesse encontro no Sonhar, fazendo com que o Grande Rei perceba novamente que não existe mundo perfeito e enfim volte à realidade.

Quando despertar do longo sono, Artorius se verá cercado de britânicos confusos, preparando-se para o ataque iminente de uma enorme armada saxã liderada pelo seu próprio filho, Mordred.

Aliança Mortal



Mordred jamais se sentiu ligado aos pais, Morgana e Artorius. Criado em Lothian pela sua tia Morgause, desde pequeno foi preparado para tomar o trono do Grande Reino. Mas sua impaciência pela demora na morte do pai o fará se aproximar dos chefes saxões de Lloegyr no leste, de dois reis da Irlanda, além da temida rainha-bruxa das Terras Altas. Graças à sua orientação, ataques das três forças em separado na véspera das celebrações de Beltane tomarão de surpresa os reis e lordes britânicos e seus exércitos. Enquanto cornualianos, estregaleses e galeses do norte forem atacados pelos irlandeses e os pictos invadirem as terras de rhegedianos e malahim, os saxões poderão marchar seguramente até Camelot para se vingar de décadas de humilhações nas mãos dos britânicos.

O que os inimigos de Artorius não contarão é com a recuperação do Grande Rei. Quando os britânicos forem chamados para defender a capital de Logres pelo próprio Artorius, restaurado à sua antiga condição, vários acreditarão que a informação é mentirosa só para fazer com que mais lanceiros apareçam no campo de batalha, mas quando encontrarem o rei de Logres ativo e confiante novamente, seus soldados lutarão em seu nome como jamais lutaram antes.

Batalha de Camlann. Independente do resultado do confronto, Mordred e Artorius se enfrentarão num combate singular, onde o primeiro será morto e o segundo mortalmente ferido. Artorius será depois levado para Avalon, sua única esperança de sobrevivência.

Velha Britânia em Caos



Depois de Camlann, os britânicos terão dificuldade para manter suas terras em segurança sem os reforços dos duques-de-guerra. Conquistadores, selvagens e rebeldes levarão o Grande Reino à ruína e não haverá nada a ser feito para evitar esse triste fim. Merlin e Morgana partirão para Avalon com a bênção da Senhora do Lago, provavelmente na companhia dos PdJs se possível.

Os aprendizes do velho mago ficarão para proteger as três pedras mágicas na Torre Solitária em Gales do Norte. Juntos, eles tentarão manter vivo o nome de Merlin, mas serão dizimados pelo portador da Lança do Destino (pág. 60). Quando se descobrir incapaz de destruir as pedras, Samsun terá o maior prazer em jogá-las no mar.

Despedida de Avalon. Enquanto a alma de Merlin ficará presa no Reino Onírico para pagar pelo seu crime diante da Deusa, Viviane fará o último grande ritual da antiguidade – sacrificar sua própria vida jogando-se nas águas do lago de Avalon – e tirar Ynis Wydryn do mundo real para levar o refúgio até o País do Verão no Sonhar. Caberá a Morgana, junto dos heróis e uma pequena comunidade leal às antigas tradições, trazer Artur (e não Artorius) de volta à vida, para que pelo menos nos sonhos seus ideais continuem a existir na mente dos britânicos e da humanidade.

Revisão das Regras

Antes de iniciar sua primeira aventura, o Mestre deve fazer uma apresentação das regras novas e modificadas de *Crônicas de Avalon*. A lista abaixo sugere uma ordem em que elas podem ser levadas aos jogadores, junto com algumas revisões e esclarecimentos quanto ao que foi apresentado nos dois volumes anteriores desta trilogia.

Criação de Personagens: Os personagens dos jogadores serão os protagonistas das crônicas, portanto suas habilidades devem estar à altura dos desafios que irão enfrentar. Qualquer que seja o método escolhido para estabelecer suas habilidades (rolamento de dados ou pontos), o Mestre deve ser o mais generoso possível.

Combate: A substituição da Classe de Armadura (CA) por Defesa e Absorção, assim como PVs por Vida e outras regras de combate, foi desenvolvida para dar realismo às crônicas. Tenha certeza de que o grupo de jogo entendeu o sistema e não deixe de explorar as opções de ações e talentos dos inimigos dos PdJs.

Defesa: Os heróis alcançam altos valores de Defesa quando mais experientes, mas sempre podem ser vencidos contra uma maioria. Prestar Auxílio (ataque especial), Levantar paredes de escudos (talento), Despreparo e Onda de Homens (veja abaixo) são boas táticas para grupos numerosos contra oponentes mais fortes.

Despreparo: Acontece principalmente nas condições Surpreso e Imobilizado e no ataque especial Finta (ver Livro do Jogador). Quando não for possível aplicar o bônus de Destreza na Defesa, o bônus de Classe será reduzido à metade (arredondada para baixo). Ninguém despreparado pode usar a manobra Bloquear Ataque.

Exemplo: Galadred possui três níveis de guerreiro (+3 Def) e Des 16 (+3). Sua Defesa sem escudo é 16, e despreparado é 11.

Onda de Homens (Ataque Especial): Um grupo numeroso pode segurar um oponente mais forte se puder cercá-lo. Cada membro do grupo deve fazer um ataque contra CA 10, oferecendo a cada êxito +2 nos testes de Agarrar (ataque especial) do personagem que irá representá-los na disputa; os danos infligidos por ele recebem os bônus de Força acumulados de todos os envolvidos na onda, mesmo os que não tiveram êxito em prestar auxílio inicialmente.

Absorção: Um inimigo com absorção alta leva tempo para ser derrubado. Evite exagerá-la com inimigos menores e considere reduzir a armadura natural de certos monstros. A falta de atenção nesses cuidados pode tornar um combate desnecessariamente longo ou colocar os heróis em risco, por exemplo, sem a proteção de uma boa armadura contra inimigos mais fortes ou numerosos.

Armaduras: Camisões e cotas de malha, escamas ou talas de metal, bruneas e peitorais de bronze ou aço são difíceis de encontrar. Quando têm uma, os guerreiros costumam mantê-las guardadas para apenas vesti-las, cerimoniosamente e com a ajuda de serviçais ou escudeiros, se desejam ostentar beligerância ou guerrear. Ser encontrado com uma armadura entre as listadas acima significa estar preparado para um combate iminente, o que na hora errada pode ofender um patrono (fazendo o personagem perder um ponto de Reputação) ou mesmo causar um impasse político. O substituto mais apropriado nesses casos é a armadura de couro.

Armaduras médias e pesadas cansam rápido, deixando qualquer um na condição Fatigado ou Exausto antes dos outros quando for marchar, correr ou lutar. Levantar após cair no chão exige uma ação de movimento (armadura leve ou nenhuma), uma ação padrão (armadura média) ou uma ação de rodada completa (armadura pesada) que provocará ataques de oportunidade.

Magia Verdadeira: Até para os jogadores esse poder deve ser raro e misterioso. Se o Mestre permitir que alguém tenha acesso à magia, que seja difícil conseguir e que o caminho do personagem seja marcado pela dor e pela superação.

Limitações à Magia: Além das listas de magia sofrerem restrições, qualquer feitiço acima do quinto nível não consegue ser lançado na Velha Britânia. Qualquer efeito mágico somente funcionará até o quinto nível e as magias arcanas apenas se pertencerem à escola de Adivinhação, Encantamento ou Abjuração, representadas respectivamente pelo ônix, esmeralda e topázio.

Retorno da Magia: Caso um herói encontre alguma das Pedras Perdidas, além de recuperar à humanidade o acesso à escola de magia associada, o nível máximo de magia aumentará um ponto até chegar ao nono nível (pág. 61). Estão perdidas: safira (Conjuração), rubi (Evocação), diamante (Ilusão), âmbar (Transmutação), obsidiana (Necromancia) e ametista (de uma escola desconhecida).

Pontos de Magia (Opcional): Nesse sistema, Cada personagem com o talento Usar Magias possui um valor máximo de PM igual ao nível de conjurador vezes o bônus de uma habilidade específica: Sabedoria para druidas, clérigos, andarilhos, sacerdotisas e paladinos; Carisma para bardos e feiticeiros; Inteligência para magos. Pontos de Magia são exclusivos para os feitiços de cada classe conjuradora.

Exemplo: Grimere possui três níveis de druida e dois de bardo, Sab 18 (+4) e Car 15 (+2), logo, possui 12 pontos de Magia de druida (Drd x Sab) e 4 de bardo (Brd x Car).

Cada feitiço lançado custa uma quantidade de pontos de Magia igual ao seu nível (zero custa meio ponto), mas é possível ainda gastar esse mesmo valor a mais em pontos para aumentar em +1 a classe de dificuldade (CD) para resisti-lo, repetidas vezes se quiser até que este modificador se iguale ao maior nível de magia acessível ao conjurador naquele momento.

Exemplo: Um druida de nono nível (27 PM) deseja lançar Transe Animal (nível 2). Ele pode gastar 2 PM para isso, ou 4 PM para aumentar em +1 a CD para resistir a essa magia, ou 6 PM/+2 CD, ou 8 PM/+3 CD, ou 10 PM/+4 CD, ou no máximo 12 PM/+5 CD, pois o maior nível de magia ao qual tem acesso é o quinto.

Conversão (ação livre): Desde que possua o talento Usar Magias, é possível sacrificar 1 ponto temporário de Constituição para transformá-lo em 1 ponto de Magia. Isso não será possível porém se deixar o conjurador com zero ou menos pontos de Vida/PVs; a Constituição perdida assim não pode ser recuperada por meios mágicos (exceto por artefatos) quando sacrificados assim.

Classes conjuradoras têm acesso a novos níveis de magia de acordo com a sua progressão de níveis indicada no Livro do Jogador.

Exemplo: Eillann possui dois níveis de druida e dois níveis de sacerdotisa (+1 nível de conjurador apenas) e por isso equivale a um druida de terceiro, com acesso até o segundo nível de magia.

Clérigos, paladinos, druidas, sacerdotisas, andarilhos, magos e outros conjuradores podem preparar um total de feitiços por dia cujos níveis de cada magia somados sejam iguais ao seu PM máximo (nível zero vale meio ponto). Feiticeiros e Bardos são limitados pelas Magias Conhecidas (ver Livro do Jogador) e os magos em relação aos pergaminhos de magia (ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica).

Nesse sistema alternativo, uma magia preparada pode ser lançada mais de uma vez por dia até exaurir os pontos de Magia da classe, exceto no caso a seguir; talentos metamágicos podem ser utilizados desde que cada feitiço modificado seja contabilizado pelo jogador quando seu personagem estiver preparando suas magias.

Características de Classe: Algumas dúvidas quanto às vantagens a seguir costumam aparecer em vários grupos de jogo.

Chamar Guardas (Emissário e Governante): Estes guardas não podem simplesmente aparecer do nada, devem estar nas proximidades. Os 1d4+1 reforços se destacam pois chegarão antes e entrarão em combate dispostos a entregar suas vidas para protegê-lo.

Favores (Arquidruída, Governante e Patriarca): Alguns exemplos de benefícios temporários são: o suporte de um lorde de reputação inferior em uma batalha que não pareça perdida, reunir um exército com (Reputação x 20) mercenários, impedir que seus soldados arrumem encrenca uma estação inteira, conseguir alguns sacos de grãos para alimentar os famintos num período de colheita ruim, etc. Benefícios permanentes são: uma fortaleza protegida por paliçadas, um muro de pedra envolvendo sua comunidade, treinar por seis meses (duas estações) e criar uma nova força militar formada por (Reputação x 10) soldados ou (Reputação x 4) cavaleiros, etc. Vale lembrar que cada ponto de Favores investido só retorna seis meses (duas estações) depois do término do benefício.

Grito de Liderança (General): Dura uma quantidade de rodadas igual ao nível de personagem mais o seu bônus de Reputação.

Imponência (Governante): Deixa de funcionar se houver combate por perto ou qualquer outro tipo de barulheira que chame a atenção do público e possa interromper o discurso do governante.

Palavras de Poder (Druída e Sacerdotisa): Como seu efeito está diretamente relacionado ao medo, Coragem Heróica (cavaleiro) e Aura de Coragem (paladino) funcionam contra esta característica de classe, diferente de Proteção Divina (clérigo, druída e sacerdotisa).

Reconhecimento (Arquidruída, Cavaleiro, Emissário, Governante e Patriarca): A penalidade de -2 diz respeito somente às perícias utilizadas contra o personagem e não os ataques físicos.

Segredo das Estradas (Emissário): Atalhos e trilhas secretas podem necessitar de um ou dois testes de perícias em seu percurso, como acrobacia, escalar ou natação, cuja CD varia pela geografia e o critério do Mestre. Não é possível reduzir o tempo de uma jornada onde simplesmente não existe qualquer forma de encurtá-la.

Ocupações: Os britânicos se reconhecem pelas suas ocupações e reputações, não por classes ou níveis. Se quiser, o Mestre pode trocar (para melhor ou pior) a ocupação dos personagens a partir da boa ou má vontade dos regentes aos quais estão subordinados, especialmente quando avançam para o período de idade seguinte.

Posições Sociais e Políticas: Quase todos os conflitos de poder na Velha Britânia ocorrem a partir das redes de hierarquia sociais e políticas que dominam o Grande Reino. Os heróis podem estar em um mesmo lado num dado conflito (político, por exemplo) e lados opostos em outros (religioso, diplomático, comercial, etc.)

Reputação: Quanto mais pontos, maior será o reconhecimento. Com o tempo surgirão oponentes que tentarão lhe tomar prestígio desafiando-o para duelos nas especializações que tenham em comum (canções, histórias, artesanato, batalhas, combates individuais, etc.). Qualquer PdJ ou PdM perde um ponto se: a) recusar o desafio de alguém de posição social superior; b) perder a disputa para alguém de Reputação inferior; ou c) desrespeitar o patrono (direto ou indireto). Para receber o bônus de diplomacia, obter informação e intimidar, o personagem precisa lembrar o(s) alvo(s) sobre a sua fama, algo que os jogadores ou o próprio Mestre podem se esquecer.

Relíquias (Errata): Habilidades Similares à Magia só podem ser compradas uma vez por personagem e Habilidades de Bônus uma vez a cada dois níveis de personagem (pág. 59).

Recursos: Esse sistema não deve ser observado racionalmente, pois serve apenas para oferecer uma alternativa prática à troca de moedas e menos complexa que o escambo.

Glória: Se um jogador perguntar objetivamente o que faz um ato digno de glória, o Mestre pode oferecer três exemplos claros: a) quando num dos rolamentos mais importantes da crônica um jogador consegue um '20' natural, seguido pelos gritos de agitação do resto do grupo; b) a solução inesperada de um herói resolve ou impede uma crise de grandes proporções no momento mais crítico; c) vencer um oponente com mais que três pontos Reputação que o herói numa disputa justa em uma especialização comum aos dois.

Errata: Só é possível acumular pontos de Reputação e Glória separadamente até o nível de personagem (e no máximo dez pontos).

Idiomas: Não existem gradações como numa perícia, apenas se sabe a língua ou não. Todo personagem conhece inicialmente 1 + Int idiomas (mín. 1), mas seu dono pode deixar um ou dois em aberto ou pagar (6 - Int, mín. 3) pontos de perícia para aprendê-lo em cerca de (8 - Int, mín. 4) estações de aprendizado.

Pontos de Regência: Bônus de Carisma + Reputação + Recursos + Glória + 10 (Chefe local, Patriarca, Grande mercador), 20 (Duque-de-guerra, Arquidruída, Líder de Guilda), 30 (Rei, Matriarca, Bispo) ou 50 (Grande Rei) PR. Com esses pontos o regente pode comprar os subordinados que o servirão e ajudarão a cumprir seus objetivos.

No momento da morte ou dispensa de um subordinado, o regente só recebe de volta os pontos relativos a esse personagem 1d6 meses após o evento. Apenas os subordinados que surgirem na narrativa oferecendo seus serviços poderão substituir quase imediatamente o equivalente em PR daqueles que o regente puder dispensar naquele mesmo momento (ver Crônicas de Avalon Vol. 2 - Velha Britânia).

Subordinados: Se o PdJ pertence a uma ocupação de regência, seu jogador pode comprar PdMs que irão servi-lo. Os Mestres podem ter um controle maior anotando o nome, ocupação, estágio de evolução, localização e se está disponível ou não para cumprir ordens. Para criar novas dificuldades para um regente basta explorar a indisponibilidade de um subordinado que esteja cumprindo ordens ou que não tenha sido comprado.

Errata: Quando um subordinado morre ou é dispensado, seu regente receberá 1d6 meses depois uma quantidade de PR de volta igual ao que o subordinado valia quando foi comprado.

Idade: Cada período – criança, jovem, adulto, meia-idade, velho e venerável – pode ter as habilidades alteradas além da Decrepitude. O Mestre deve dizer em qual período de idade os jogadores podem começar as crônicas, lembrando que existe um costume de mudar o título que se usa como sobrenome (algumas vezes até o primeiro nome) quando um personagem troca de período de idade.

Exemplo: Teodric ap Mornach (jovem) vira Teodric de Caer Cadan (adulto), depois Teodric, O Astuto (velho) e finalmente Teodric, O Velho (venerável).

Decrepitude: Quando um personagem tira um '1' natural no dado em um teste de envelhecimento, seu jogador precisa refazer o teste; se falhar novamente receberá mais um ponto de Decrepitude além do que deveria receber normalmente.

Decrepitude Severa (Opcional): Sempre que falhar num teste de envelhecimento, o jogador deve jogar 1d20 - 1 para cada 5 anos completos. Se o resultado estiver abaixo de zero, alguma doença estipulada pelo Mestre deverá acometê-lo, podendo fazer com que ganhe outro ponto de Decrepitude ou perca um ponto permanente de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (a critério do Mestre).

Resumo do Capítulo

Gêneros de Narrativa

Todo bom Mestre procura utilizar a combinação de ingredientes que atenda melhor ao gosto dos jogadores a cada sessão.

- **Ação e Aventura:** Combates, perseguições, disputas físicas e outras cenas que envolvam sangue, suor e sofrimento.
- **Drama e Tragédia:** Destaca a ansiedade e a dor dos heróis em lidar com situações que lhes são particularmente difíceis.
- **Épico e Grandioso:** Alguns eventos importantes podem ser elevados a acontecimentos dignos das antigas lendas e canções.
- **Fantasia e Ficção:** O Sonhar, magia verdadeira e a existência de monstros são elementos que, se inseridos, devem ser incomuns.
- **Política e Regência:** Redes de juramentos e alianças buscam o controle de grupos de influências ou comunidades inteiras.
- **Romance e Paixão:** Amores impossíveis, desejos fulminantes, casamentos, triângulos amorosos e traições de todos os tipos.
- **Superstição e Simbolismo:** Os medos mais íntimos do povo do séc. VI d.C. podem sair de sua cabeça e ditar o modo como vive.
- **Suspense e Horror:** Algo de horrível sempre pode acontecer, e às vezes só a expectativa pelo pior consegue ser assustadora.

O Sonhar

Os humanos não têm ciência do que ocorre enquanto se dorme. No sono, suas almas podem viajar por diferentes universos.

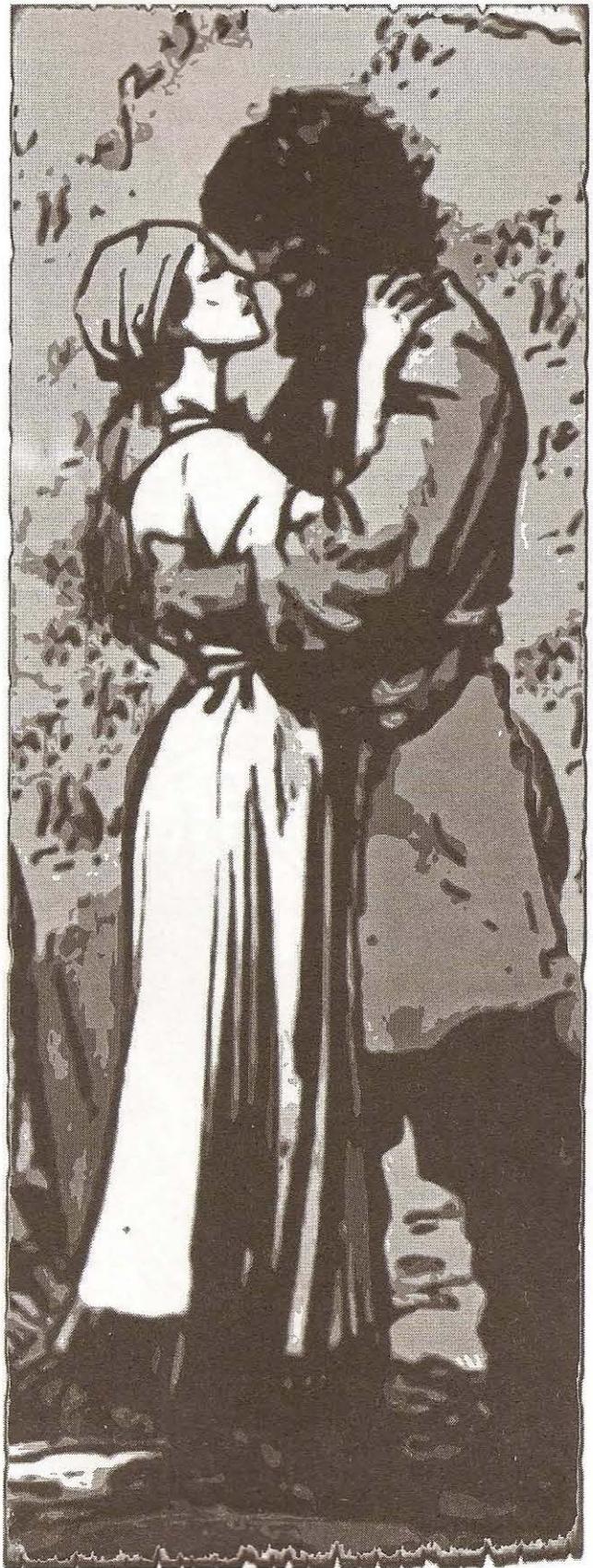
- **O Reino Onírico:** Todos os lugares, objetos e indivíduos que o personagem imagina encontrar são frutos do seu inconsciente; os eventos que lá se desenrolam são apenas reflexos de suas paixões, medos, experiências, desejos ou expectativas.
- **Os Reinos Míticos:** Infinitos planos de existência independentes: os Reinos Superiores, onde vivem os Deuses e espíritos iluminados; os Reinos Inferiores, morada de Deuses e almas tocadas pela escuridão; e os Reinos Intermediários, lares de fadas e elementais.
- **O País do Verão:** Reino Mítico que representa a metade mágica arrancada do mundo dos homens pelos Deuses Antigos, idêntico à terra como se ela jamais tivesse sido tocada pelos humanos, onde tempo e espaço obedecem regras um tanto incompreensíveis.
- **Solos Feéricos:** São pequenos rasgos na cortina de sonhos que separa a Velha Britânia do País do Verão, dois planos de existência distintos que nos Solos Feéricos dividem a mesma realidade, onde a realidade e a fantasia verdadeiramente se misturam.

Eventos Futuros

A saga arturiana é famosa por ter início, meio, e acima de tudo, um final marcante. Para ajudar o Mestre à difícil tarefa de criar o melhor desfecho possível para suas crônicas, as sugestões dessa sessão podem ser muito úteis. Nenhum destes eventos tem data certa e podem até mesmo não acontecer da forma como estão aqui descritos, são apenas idéias de como os heróis poderão se juntar às lendas do Grande Reino da Velha Britânia.

Revisão das Regras

Antes de iniciar os jogadores em suas crônicas, o Mestre deve fazer uma apresentação das regras novas e modificadas da trilogia, especialmente dos dois primeiros livros deste cenário de campanha. Algumas delas foram aqui estendidas e/ou revisadas.





Capítulo 2: Organizações

Sir Accolon respirava pesadamente enquanto subia a íngreme trilha da montanha, num caminhar lento e doloroso. Seu cavalo havia ficado para trás pois até o pônei do guia parecia hesitar pela neve; talvez em alguma outra estação o percurso não fosse tão difícil, mas no inverno parecia impossível chegar ao topo.

“Preciso encontrar Morgana”, era o pensamento que mantinha suas pernas se mexendo. Nos meses mais frios, a rainha-sacerdotisa de Gales do Norte encontrava-se com Merlin para desenvolver seu conhecimento sobre as artes arcanas em sua torre solitária, um refúgio distante e misterioso. Era de suma importância que soubesse das novas trazidas de Camelot por uma de suas espiãs sobre o segredo acerca da saúde do Grande Rei.

Sentiu-se aliviado quando o guia à frente olhou para trás com um sorriso reconfortante, e logo de início não entendeu bem quando a alegre expressão se transformou numa careta de assombro:

– Estamos sendo seguidos! Selvagens! – Disse o guia apontando para três bárbaros que se apressavam trilha acima para alcançá-los. Carregavam machados grosseiros e vestiam diversas camadas de peles; um deles urrava estranhamente como um javali.

– Que o Touro nos proteja, – disse o guia calmamente enquanto ambos tiravam suas espadas, e cada um acenou com a cabeça para o outro. “Um companheiro mitraísta”, pensou Accolon com alegria, indagando-se o que fazia ali um cultista de Mitra, um círculo tão fechado de guerreiros que até mesmo ele, cavaleiro da Távola Redonda e filho de um rei, levou quase dez anos para ser aceito. “Pouco importa agora, preciso encontrar Morgana.”

De frente para o inimigo, Accolon se abaixou para não ficar no caminho da espada de seu companheiro. Desesperados de fome, os três brutamontes gritavam clamando por sangue.

Poderosas Alianças

Os grupos que controlam a Velha Britânia podem ser divididos em dois tipos: as complexas instituições que governam a vida dos britânicos e as organizações, menores e bem mais simples, mas que exercem uma considerável influência sobre certas regiões. Deste segundo tipo existem incontáveis grupos e subgrupos a serem explorados em jogo, formados por laços familiares, alianças, ódios ou interesses em comum. No final deste capítulo são apresentadas algumas dicas para o Mestre criar suas próprias organizações.

Se a política britânica por um lado é ditada pelas instituições, as organizações podem influenciá-la de várias formas, especialmente quando seus líderes ocupam posições importantes naqueles grupos maiores. Lordes com título de cavalaria são vinculados a uma tradição e podem se tornar mitraístas, patriarcas podem pertencer a alguma heresia, assim como arquidruídas podem ser aliados de alguma tribo selvagem ou talvez da própria Torre Solitária.

Quando inseridos e amarrados com cuidado, os conflitos formados pelas disputas entre organizações e/ou instituições oferecem fontes inesgotáveis de idéias para centenas de crônicas.

As instituições britânicas são apresentadas no primeiro volume e explicadas em Crônicas de Avalon Vol. 2 - Velha Britânia.

Tradições de Cavalaria

Cavaleiros e cavalarianos que servem diretamente a um lorde se reúnem em tradições, seis arquétipos que definem os maneirismos desses soldados. Quando desejam ser identificados formalmente, seja nos campos de batalha ou competições, amarram duas faixas de pano visíveis sobre o braço direito: a superior indica pela cor o seu reino e a inferior sua tradição; vários cavaleiros porém abusam destas referências e trocam suas faixas para confundir e incriminar seus inimigos assim como para viajarem despercebidos.

Influência: Onde há grande concentração de cavaleiros sempre existe uma tradição dominante que irá tentar impor suas preferências, especialmente quando o líder pertence a uma outra tradição; até os patronos mais populares têm de lidar com esse problema.

Hierarquia: Apesar de estarem subordinados a um líder militar, cavaleiros novos preferem se consultar com os de maior Reputação dentro de suas tradições. Existindo conflitos entre esses grupos num exército, suas diferenças precisam ser acertadas em combates singulares ou com a execução dos baderneiros se a disputa trouxer problemas maiores para o lorde ou monarca.

Liderança: Como a lealdade ao patrono está acima das tradições, membros destes grupos podem se voltar uns contra os outros sem hesitar se estiverem em lados opostos de qualquer campo de batalha. Aqueles que se apresentam como líderes de uma tradição podem ser condenados à morte por traição contra o reino.

Lobos Castanhos (Castanho)

Apesar da lealdade incontestável e da ferocidade em combate, são tratados como inferiores pelos outros cavaleiros, talvez pela falta de uma etiqueta que até mesmo os Fúrias de Gales apreciam. Passam a maior parte do tempo viajando, são sujos e ignoram o incômodo que causam aos civilizados. Parecem mais inclinados a caçar do que interagir, estabelecendo uma boa convivência com os andarilhos, talvez por partilharem dos mesmos inimigos favoritos.

Apelido: Cavaleiros castanhos, por causa das peles que costumam vestir sobre seus ombros e estandartes. Em seus ritos de iniciação, precisam sair sozinhos e desarmados para caçar um lobo e fazer da pelagem do animal o seu primeiro manto de cavaleiro.

Influência: Maior em Logres, Durnovária, Powys, Cornualha, Estregales, Gales do Norte, Malahaut e Rheged; menor em Gwent.

Tendência: Variável, sem restrições.

Fúrias de Gales (Verde)

Como os heróis das canções antigas, estes cavaleiros respeitam apenas a força bruta e não pensam duas vezes antes de se valerem de subterfúgio e dissimulação para sobrepujar os mais poderosos. Apesar disso, zelam por um código de honra que os comprometem a proteger seus aliados mais próximos mesmo quando estão errados. Respeitam profundamente seus antepassados e os Deuses Antigos, sendo facilmente suscetíveis à dominação de druidas e sacerdotisas. Odeiam os bárbaros apesar de compartilharem a mesma fúria.

Apelido: Cavaleiros verdes, em razão da cor que representa as terras de Gales, que para os druidas é o berço da humanidade.

Influência: Maior em Logres, Powys, Estregales e Gales do Norte; menor na Durnovária, Gwent, Cornualha, Malahaut e Rheged.

Tendência: Caótica. Seus cavaleiros podem ser Vingadores (CB), Inconstantes (CN) ou Destruidores (CM).

Ordem da Cruz (Branco)

O “braço armado de Deus”, como é chamada pelos clérigos, divide a lealdade entre o monarca e a divina providência ditada pelos bispos. Por isso tendem a ser vistos com desconfiança fora dos reinos onde o poder da Santa Igreja é inquestionável.

Apelido: Cavaleiros brancos, pela cor que costuma prevalecer em suas vestes durante suas grandes cerimônias religiosas. A partir do grau de culpa que carregam, tendem a prestar juramentos de pobreza, fome, castidade ou outros sacrifícios para provar a fé.

Influência: Maior em Logres, Gwent, Malahaut e Rheged; menor na Durnovária, Powys, Cornualha, Estregales e Gales do Norte.

Tendência: Leal. Seus cavaleiros podem ser Justos (LB), Ordeiros (LN) ou Vis (LM).

Lanças Negras (Preto)

São a escória da cavalaria – assassinos, estupradores, ladrões e seqüestradores – capazes de qualquer coisa para conseguirem o que desejam, mesmo que tenham de trair seus aliados para isso. Respeitam apenas seus irmãos de lanças (que em segredo também apunhalam pelas costas) e os lordes e reis que os permitem abusar de seus protegidos em troca de suas perícias em combate.

Apelido: Cavaleiros negros, pelo costume destes guerreiros de passar piche, carvão ou sangue em suas lanças e escudos.

Influência: Maior na Durnovária, Powys e Cornualha; menor em Logres, Gwent, Estregales, Gales do Norte, Malahaut e Rheged.

Tendência: Maligna. Seus cavaleiros podem ser Egoístas (NM), Vis (LM) ou Destruidores (CM).

Companheiros de Artorius (Azul)

Apesar de sempre haver existido cavaleiros dispostos a proteger sem distinção os habitantes de suas terras natais, somente após a ascensão de Artur esta tradição se espalhou pelo Grande Reino. Conceitos como piedade, clemência e dignidade foram espalhados pelos cavaleiros cristãos, sendo absorvida até mesmo pelos que se mantiveram leais aos Deuses Antigos e os druidas.

Apelido: Cavaleiros azuis, em razão da cor do reino de Logres e seu lendário e incontestável Grande Rei, Artorius de Camelot.

Influência: Maior em Logres, Cornualha, Malahaut e Rheged; menor na Durnovária, Gwent, Powys, Estregales e Gales do Norte.

Tendência: Benevolente. Seus cavaleiros podem ser Justos (LB), Bondosos (NB) ou Vingadores (CB).

Cavaleiros da Távola Redonda

Pertencem a uma elite formada pelos melhores cavaleiros do Grande Reino e os líderes das nobres linhagens da Velha Britânia, comprometidos a proteger os britânicos e o poder representado pela Távola Redonda – cujo formato circular lembra que a força de Artorius não o coloca acima dos outros monarcas, mas ao lado. Seus membros podem até pertencer a devoções e reinos inimigos, mas compreendem a importância e o dever de manter a união.

Apelido: Alguns poucos os chamam cavaleiros púrpuras, pois a cor está associada às famílias nobres que fazem parte desta elite, mas as diferenças são tantas entre eles que muitos preferem manter as cores das tradições originais. Para se juntar à Távola Redonda, é necessário antes um convite do próprio Grande Rei Artorius.

Influência: Maior em todo o Grande Reino.

Tendência: Justo (Leal e Bom), mas sem restrições.

Tribos das Montanhas

Nas regiões isoladas no alto das montanhas ainda existem tribos parecidas com as que viviam na Grande Ilha milênios atrás, violentas e primitivas, alheias ao mundo dos homens exceto pelas terras frias onde vivem. Selvagens, são normalmente obrigadas a lutar pelos melhores refúgios nos tempos de fome, contando apenas com armas grosseiras e nenhuma proteção além de trapos de couro e peles.

Para cada um dos cinco gêneros abaixo existem diversas tribos, que apesar das mesmas raízes não nutrem simpatia alguma entre si. Cada tribo leva o nome de seu líder e pertence a um perfil cultural de acordo com o espírito-animal que acredita governar suas vidas, como pregam os druidas que costumam orientá-los. Eventualmente um ou outro abdica deste animal para tomar a proteção de espíritos como cervos, ratos, esquilos, sapos, raposas ou outros bichos, mas não são condenados por isso pelos outros membros da tribo.

Tendência: Como na classe bárbaro, membros de tribos selvagens podem ter qualquer uma exceto Justo (LB), Ordeiro (LN) ou Vil (LM).

Influência: Dificilmente uma tribo possui mais que duas dúzias de bárbaros combatentes e raras vezes mais de oitenta membros em seus acampamentos. Seu alcance se restringe ao refúgio e às zonas de plantio e caça próximos, que nos períodos mais difíceis costumam ser atacadas por invasores de outras tribos.

Hierarquia: A lei do mais forte se faz presente em todas as relações entre os selvagens, pois mesmo nas disputas entre crianças e mulheres, os fracos são condenados ao ostracismo. A única exceção se faz aos druidas e seus aprendizes, respeitados por causa do medo absurdo que possuem daquilo que não compreendem. Seus hábitos supersticiosos os fazem gemer, sussurrar e fazer gestos sem sentido para invocar proteções contra espíritos.

Liderança: Se a autoridade de um chefe tribal for contestada por um opositor, esta disputa precisa ser resolvida num combate singular entre ambos, cabendo ao vencedor tomar ou manter a liderança. Vários chefes costumam ser paranóicos e violentos, especialmente com aqueles podem se tornar uma ameaça à sua liderança.

Vantagens: Dependendo de cada um dos cinco gêneros, ao invés de Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Esquiva Sobrenatural Aprimorada e Sentir Armadilhas, os montanheses ganham algumas vantagens no lugar destas características da classe bárbaro.

Farejadores de Sangue (Lobo)

Pesadelos recorrentes das famílias que vivem nos acampamentos aos pés das montanhas, estas tribos nômades se esgueiram entre as áreas desabitadas próximas das terras baixas e se alimentam quase exclusivamente do que conseguem caçar ou roubar dos desavisados. Diversos lobos costumam acompanhar estas tribos, ajudando-as nas caçadas em troca de alguns restos de carne e acompanhando-as na busca por novas terras, para saquear seus recursos até que estes esvaziem e os obriguem a mudar novamente. Só os Farejadores de Sangue têm o hábito de se aproximar tanto das terras baixas, pois por superstição nenhuma outra tribo jamais ousou ir tão longe.

Poucos destes selvagens são canibais como imaginam os gauleses, e menos corajosos ainda do que eles mesmos gostam de acreditar. Diversas vezes seus ataques são postergados à exaustão quando temem por uma possível derrota, preferindo seguir suas vítimas até encontrar um momento mais apropriado para morder.

Vantagens: Companheiro Animal: Lobo (1º nível); Rastrear (3º nível); Fintar Aprimorado (5º nível); e +1 Destreza (6º nível).

Presas de Ossos (Javali)

Os bárbaros destas tribos carregam orgulhosamente cicatrizes de combate e marcas bizarras feitas com as presas que penduram em seus colares grotescos, pois só assim eles acreditam que podem agradar os Deuses Antigos com seus sacrifícios de batalha e sangue. Por isso adotaram um costume semi-nômade, de tomar refúgio em regiões menos geladas no outono e no inverno para nas estações mais quentes explorar as montanhas em busca de novas vítimas.

Obedecem um código de conduta em que jamais podem abrir mão ou recuar de uma luta. Poucos consideram suas chances antes de enfrentar um inimigo mais forte para o combate.

Vantagens: Fortitude Maior (1º nível); Duro de Matar (3º nível); Vitalidade (5º nível); +1 Constituição (6º nível).

Guardiões das Cavernas (Urso)

Quando o mundo era jovem, estas tribos prometeram aos Deuses Antigos que suas linhagens vigiarão as misteriosas cavernas onde certos monstros da antigüidade ainda jazem adormecidos. O mais raro dos cinco gêneros, os selvagens destas tribos são pacíficos e lutam apenas para proteger seus refúgios, freqüentemente atacados pelas Presas de Ossos e os Filhos de Annwn. Seus veteranos são famosos por serem os maiores lutadores das tribos das montanhas, tanto pelo tamanho assustador quanto pela fúria e habilidade em combate; por isso seus segredos estão guardados há tanto tempo e tão poucos conseguiram descobrir o que escondem.

Vantagens: Fanatismo: Cultos Antigos (1º nível); Vitalidade (3º nível); Duro de Matar (5º nível); +1 Força (6º nível).

Adoradores das Nuvens (Águia)

Apesar de razoavelmente numerosas, cada uma destas tribos é formada por poucos homens e mulheres, tanto para que tenham menos bocas para alimentar como para não perder mobilidade em terras tão inhóspitas. Seus corpos magros podem fazer com que a expectativa de vida seja bastante curta, mas são rápidos e obstinados, características essenciais para sobreviver no topo do mundo.

Dotados de um surpreendente alcance de visão, sempre que o tempo permite gostam de tomar longas caminhadas até as nascentes de água, que consideram sagradas, e pontos altos onde encontram raízes, pequenos frutos e às vezes ovos de falcão.

Vantagens: Perícia Aprimorada: Observar (1º nível); Vontade de Ferro (3º nível); Reflexos Rápidos (5º nível); +1 Carisma (6º nível).

Filhos de Annwn (Dragão)

São as únicas tribos que mantêm algum contato entre si, apesar de se odiarem tanto quanto as outras. O único laço que concentra seus esforços é a adoração em comum ao Dragão de Estregales, liderada por um odioso druida chamado de "Boca de Annwn".

Costumes beligerantes e canibais são encontrados entre todos os Filhos de Annwn, e sustentados por escravos das outras tribos graças às hordas formadas por suas alianças. O sacerdote dos Cultos Sangrentos por trás disso acredita realmente ser o representante de um dragão vermelho ancião, cuja ossada estaria escondida em algum lugar não muito distante do reino de Estregales, onde as lendas e histórias sobre os seus horrores persistem há diversos séculos entre a população e a linhagem real.

Vantagens: Fanatismo: Cultos Antigos (1º nível); Lutar às Cegas e Aptidão Mágica (3º nível); +1 Sabedoria (6º nível).

Culto a Mitra

Mais uma sociedade secreta religiosa do que um culto em si, esta organização é composta apenas por guerreiros experimentados diversas vezes nos campos de batalha. Membros dos quatro cantos da Velha Britânia se reúnem uma vez por inverno em alguma caverna de Logres, longe do conhecimento público, e lá prestam devoção a Mitra, Deus dos guerreiros. Entre os cultistas encontram-se cristãos e paganistas, que nestas reuniões se tratam como se jamais tivessem diferenças religiosas, assim como soldados e cavaleiros de exércitos inimigos também deixam de lado qualquer indisposição para não ofender esta divindade protetora o mundo civilizado.

Trazido pelos legionários romanos do oriente, o culto exige dos membros um código de honra que os obrigam a aceitar pedidos de trégua ou rendição de inimigos que não lhes tenham sido desonrosos, jamais interromper um combate singular ou atacar um inimigo pelas costas, sempre aplacar com uma morte rápida o ferimento mortal de um irmão em Mitra, entre outros gestos que prestigiam o combate sem abusos sobre a etiqueta convencional nos campos de batalha.

Suas reuniões se passam em cavernas por diversas razões, tanto para representar o nascimento de Mitra em meios às trevas como impedir o olhar dos não-iniciados sobre os seus mistérios, além de mostrar aos integrantes que ali todos devem respeitar as leis do culto acima de qualquer outra. Trazem um enorme touro para ser sacrificado e um banquete a ser partilhado, nunca antes porém de iniciarem os novatos e votarem pela inclusão de novos membros. Basta a contra-indicação de um único cultista para impedir qualquer pretendente, fazendo com que todo processo de aceitação leve diversos anos. Aproveitam o desfecho das formalidades para ficar bêbados, lamentar a morte de companheiros e decidir a localização e data do próximo encontro. Não é incomum que vários membros se ausentem nessas reuniões, às vezes por longos anos.

Influência: Como os soldados tendem a seguir seus líderes, o mesmo código de conduta dos mitraístas é estimulado nos exércitos na maior parte dos países civilizados; suas regras são respeitadas pelos homens, especialmente aqueles que desejam um dia ser aceitos neste círculo dos melhores. Druidas e padres jamais ousaram até então investigá-los ou tornar a sua existência pública, talvez pelo receio de causar problemas com alguns lordes e reis, já que todos os atuais monarcas exceto Mark e Ratir já foram iniciados em seus mistérios, mesmo que quase todos estejam afastados atualmente.

Hierarquia: Nenhum integrante é melhor do que o outro dentro do Culto a Mitra desde que respeite as tradições e sua Reputação não seja manchada num julgamento interno, caso existam três ou mais testemunhas dispostas a falar contra ele por quebra de decoro. A primeira condenação pode fazer um guerreiro perder um ponto de Reputação se um patrono (direto ou indireto) estiver presente, além de trazer a vergonha para o seu nome. Numa segunda condenação não há clemência, e todo mitraísta poderá capturá-lo e executá-lo em segredo assim que houver uma oportunidade. Fora do culto, os membros devem obedecer a hierarquia militar de seus exércitos e mantê-los livres de rebeldes e encrenqueiros.

Assim como nas tradições de cavalaria, os novatos costumam se consultar com os membros de maior Reputação, assim como no culto também é comum buscar orientação junto daqueles de maior Glória, mesmo quando ainda são novos e menos conhecidos.

Liderança: Um conselho formado por cinco membros é escolhido a cada inverno e responsável por organizar o próximo encontro. Até lá, suas decisões têm precedência dentro do culto e qualquer pedido de ajuda convocará rapidamente alguns companheiros para auxiliá-los naquilo que for preciso. Nos últimos anos, o conselho tem ajudado o mordomo de Camelot, *sir Kay*, a governar durante a enfermidade do Grande Rei Artorius, até que seja encontrada uma cura para o mal que o aflige.



Torre Solitária

Não muito longe da capital de Gales do Norte, Lleyn, escondido entre as Montanhas Altas, dizem que Merlin levantou magicamente uma gigantesca torre de pedra. Mas aqueles que a encontram porém se decepcionam com a pequena construção onde as montarias dos viajantes se espremam junto com algumas galinhas, cabras e bois. Uma escadaria oculta entretanto revela um complexo subterrâneo tomado por várias salas e corredores, alguns iluminados por tochas e um deles repleto de baús, jóias e pergaminhos. Lá vivem Merlin, seus aprendizes e uma dúzia de servos, numa rotina que se divide entre os meses mais frios, quando os aprendizes se reúnem para estudar as artes arcanas e partilhar suas experiências pelo Grande Reino, e as estações quentes, quando se disfarçam para viajar entre os homens e fazer a vontade de Merlin. Extremamente debilitado pela idade, o velho mago não coloca os pés para fora da caverna desde que achou este lugar. Apesar da fraqueza, porém, ainda é capaz de alcançar muitos lugares através dos reinos oníricos.

Instalados há menos de três anos, os aprendizes da Torre Solitária foram convocados por Merlin desde o seu misterioso retorno do País das Fadas, como se tudo já tivesse sido arquitetado pelo mago. Vários deles já haviam sido aliados em diferentes tempos no passado e sua afinidade só tem fortalecido nestes anos, como se cada vez mais partilhassem a mesma forma de ver e pensar sobre o mundo.

Influência: Cada aprendiz normalmente é enviado para um reino diferente da Velha Britânia, tanto para espalhar rumores sobre os feitos de Merlin quanto para minar o crescimento da Santa Igreja, mesmo que secretamente. Alguns inclusive se apresentam como o próprio mago às vezes, pois como os britânicos não se lembram mais da sua face, poucos são os que suspeitam da fraude. Assim os rumores se espalham pelos quatro cantos da Grande Ilha, sobre o aparecimento repentino de Merlin em diferentes países e em

curtos espaços de tempo, boatos sobre morte e ressurreição, feitiços miraculosos e histórias que encham a imaginação dos britânicos e causam medo e desconfiança nos padres.

Na Cornualha, Powys, Gales do Norte, Malahaut e Rheged, os habitantes não apenas acreditam num retorno triunfal de Merlin como são capazes de obedecer quaisquer ordens espalhadas pela organização, desde que não lhes pareçam trazer problemas. Em Logres, Durnovária e Estregales, a população se mistura entre a admiração e o temor de que sua fúria possa se voltar contra estes países, pela forma como permitiram que a Santa Igreja se instalasse em suas terras. Só Gwent consegue resistir às tentações da Torre Solitária, graças à intervenção dos padres e seu santo bispo.

Mas o alcance do poder de Merlin é ainda mais impressionante; aqueles que tomam uma poção mágica que os druidas sabem fazer podem ser encontrados nos sonhos pelo senhor da Torre Solitária. Apesar dos cristãos alegarem que é o poder alucinógeno desta poção o único responsável pelos sonhos, muitos heróis visitados pelo mago despertaram com informações que, apesar de misteriosas e confusas, não estavam ali antes e foram decisivas para beneficiar os Cultos Antigos em outros tempos. Quando é preciso, os aprendizes de Merlin se encarregam de garantir que, conscientemente ou não, os indivíduos certos bebam esta poção mágica para encontrá-lo.

Hierarquia: Os seguidores de Merlin se dividem em três tipos bastante diferentes entre si e que praticamente não se misturam. Os aprendizes, na verdade druidas e bardos velhos e de meia-idade, que servem como agentes da Torre Solitária e são bastante parecidos com o Merlin de anos atrás. Abaixo estão os protegidos do mago, que direta ou indiretamente defendem os interesses dos Cultos Antigos na Velha Britânia, mesmo que às vezes eles mesmos não tenham consciência disso. Por fim estão os serviçais que cuidam da rotina do refúgio e dos cuidados com o mago. Em cada grupo, a experiência e a idade falam mais alto na hora de tomar decisões.



Liderança: Merlin não comanda pela intimidação ou em razão de seus poderes ocultos (apesar destes meios serem ocasionalmente utilizados quando necessário), mas pela total consciência de seus seguidores de que a Torre Solitária é a última esperança dos Cultos Antigos e da magia neste mundo, e que apenas Merlin pode fazer alguma coisa para impedir o rápido crescimento da Santa Igreja. Seus aprendizes também possuem autonomia para tomar decisões e dar ordens quando o velho mago não está presente, mas sempre o fazem imaginando o que poderia mais agradá-lo.

A Identidade de Merlin

Cerca de quatro gerações de britânicos cresceram ouvindo diversos rumores sobre Merlin, desde quando Vortigern ainda era Grande Rei e seus aliados saxões o ajudavam nas guerras contra os inimigos dos britânicos. Sua origem é tão remota que os seus contemporâneos estão mortos – ninguém sabe mais dizer com clareza qual é a sua verdadeira história.

Entre os mais loucos boatos sobre o velho druida, quatro se destacam nas ilhas britânicas como as mais prováveis de serem realidade, listadas a seguir.

- **O Grande Merlin:** Maior oráculo entre os britânicos, o velho druida que se tornou mago é o mais iluminado de todos os mortais. Abençoado pelos Deuses desde o seu nascimento com intuição e sabedoria extraordinárias, Merlin foi testado diversas vezes e sofreu muito para conquistar um lugar entre as maiores lendas da Velha Britânia. Quando morrer, a Grande Ilha perderá o seu mais apaixonado e obcecado protetor, e logo os Cultos Antigos começarão a desaparecer.
- **Linhagem Druidica:** Houve, sim, um grande Merlin no passado, mas que acabou inevitavelmente morrendo um dia. Seu nome logo se transformou num título secreto de grandeza entre os druidas. Esta seria a razão do desaparecimento que lhe acomete eventualmente, pois na realidade seria necessário deixar que alguns anos se passassem, para que as pessoas esquecessem o seu rosto e um novo ancião pudesse lhe tomar o lugar de Merlin na sociedade britânica, herdando assim toda a força que o mito pode lhe emprestar.
- **Reencarnação de Myrddin:** Houve na antiguidade um mago de grande sabedoria, mas que graças à sua sede cega de poder acabou por se voltar contra a humanidade. No fim da vida conseguiu enxergar os erros que cometera e prometeu um dia retornar à Velha Britânia, para corrigir os males que fizera aos britânicos e os druidas. Essa versão, de que Merlin seria na verdade uma reencarnação desse mago, era pouco conhecida antes do velho druida retornar do país das fadas com as pedras arcanas e fundar a Torre Solitária.
- **Filho do Demônio:** Os cristãos acreditam que a mãe de Merlin foi possuída pelo Diabo disfarçado na forma de um belo homem. Sem saber o nome do pai da criança, a jovem surpreendeu a todos quando mostrou que seu filho recém-nascido não apenas sabia falar como também era eloquente. Apenas graças à sua oratória macabra os dois conseguiram fugir da sentença de morte dos padres daquela época; desde então, não parou mais de acumular poderes malditos a serem utilizados contra a Santa Igreja e a civilização.

Criação de Organizações

Diferentes das instituições, que são poucas e levam tempo para surgirem e caírem, as organizações são muitas e fáceis de serem inseridas e retiradas da narrativa. O Mestre deve se sentir à vontade para criar novas organizações e facções, dentro ou à parte de outros grupos de influência.

Características: Simples como uma família de plebeus ou complexa como uma aliança entre reis, toda organização importante para a crônica possui *Influência*, *Hierarquia* e *Liderança* bem definidas pelo Mestre. Características como *Objetivos*, *Motivação* e *Particularidades* serão anotados à parte para cada uma das facções que a completam.

Exemplo: Sete sacerdotisas de Avalon despertaram para a magia verdadeira quando a Senhora de Avalon estava desaparecida em um misterioso auto-isolamento. Uma a uma, porém, todas foram convertidas aos ideais da Torre Solitária por um dos aprendizes de Merlin. Juntas, passaram a trabalhar contra os desmandos do patriarca de Glastonbury. Sua Influência, Hierarquia e Liderança são as mesmas da Torre Solitária, mas como facção possuem também Objetivos (lutar contra a Santa Igreja no oeste de Logres), Motivação (fazer com que as mulheres voltem a ser fortes como na antiguidade) e Particularidades (apenas sacerdotisas novatas e veteranas com o talento Usar Magias). Assim surgiram as Bruxas de Ynis Wydryn, que seriam no futuro queimadas pelos padres.

Facções: A melhor forma de situar os subgrupos dentro de uma organização ou instituição é apontando personagens específicos (PdJs ou PdMs) que sirvam como intermediários entre os heróis e cada facção. Fragmentar qualquer grupo de influência desta forma pode ajudar o Mestre a entender como as partes que a completam se relacionam.

Exemplo: Caer Cadan possui cerca de duas vintenas de cavaleiros, metade são Fúrias de Gales sob a liderança de sir Galadred, um quarto são Companheiros de Artorius liderados por sir Peridok e o outro quarto são membros da Ordem da Cruz, cujo líder é sir Gwyddric. Estas três facções tendem a se hostilizar nos momentos de tensão interna no povoado de lorde Teodric, especialmente nos tempos de paz seguidos de instabilidade no monte Cadan.

Escolhidos de Merlin: A organização mais importante a ser construída pelo Mestre é justamente a aliança entre os heróis dos jogadores (ver 'Dicas de Narrativa', pág. 7), de preferência selada por juramentos e que evitem ao máximo que os PdJs tenham de se voltar diretamente uns contra os outros a qualquer momento. A idéia de fazer com que Merlin se interesse pelos heróis e passe a protegê-los e utilizá-los nos seus planos não precisa ser obrigatória (ver 'Escolhidos de Merlin', pág. 16), assim como essa trama não proíbe um clérigo ou mesmo um patriarca de fazer parte desse grupo desde que o velho druida simpatize com o personagem. O Mestre deve ter em mente que os heróis estão predestinados à grandeza, especialmente se ajudarem uns aos outros.

Modelos de Organizações

Grande parte das milhares de organizações do séc. VI d.C. pertence aos tipos abaixo, quase todas formadas por duas ou mais facções que normalmente tendem a entrar em conflito. Os habitantes da Velha Britânia podem estar ligados a várias delas, mas com diferentes graus de lealdade.

Famílias: O vínculo de sangue é o mais importante dos laços. Pelo amor incondicional ou pelo ressentimento, não existe indiferença entre parentes. *Influência:* Depende da Posição Social e Política dos membros. *Hierarquia:* Patriarcal. *Liderança:* Aquele com a ocupação mais importante manda, e apenas o seu *edling* (herdeiro) pode substituí-lo.

Tribos: Grupos de famílias que se tratam como se pertencessem ao mesmo sangue. *Influência:* Pela Área de Atuação da tribo, normalmente isolada. *Hierarquia:* Patriarcal selvagem. *Liderança:* O chefe tribal costuma ser o mais forte.

Associações: Vassalos que pertencem a uma mesma função ou ocupação e costumam trabalhar juntos ou manter algum contato. *Influência:* Pela Área de Atuação. *Hierarquia:* Pela Reputação. *Liderança:* Pelo Regente ou Patrono direto.

Forças Militares: Uma milícia assentada em um centro populacional ou o exército responsável por uma certa região, cuja maioria é formada por lanceiros. *Influência, Hierarquia e Liderança:* Pelo Patrono (Grande Reino).

Refúgios Druidicos: Seja nos cantos remotos da Velha Britânia ou em santuários ocultos, os druidas gostam de se instalar apenas onde não podem ser incomodados. *Influência, Hierarquia e Liderança:* Pela Devoção (Cultos Antigos).

Igrejas: Muitas comunidades, especialmente as maiores, têm um templo administrado pelo sacerdote mais graduado instalado ali, seja ele padre, patriarca ou bispo. *Influência, Hierarquia e Liderança:* Pela Devoção (Santa Igreja).

Guildas: Associações de artesãos e profissionais divididos por atividade. Seu contato com outras guildas se restringe ao intermédio dos grandes mercadores. *Influência, Hierarquia e Liderança:* Pelo Líder de Guilda (A Guilda).

Caravanas: Administrada por mercadores que transportam produtos ou o que mais puder ser comercializado; são lentas mas normalmente bem protegidas. *Influência, Hierarquia e Liderança:* Pelo Grande Mercador (A Guilda).

Bandos de Criminosos: São os ladrões das cidades e os salteadores dos campos. *Influência:* Áreas desprotegidas e menos vigiadas, onde há espaço para roubar, matar e fugir. *Hierarquia:* Pelo Carisma ou Força. *Liderança:* Instável.

Cavaleiros Vermelhos: Os cavaleiros que quebram seus juramentos de lealdade para com o rei e viram criminosos ou rebeldes. *Influência:* Áreas desprotegidas e menos vigiadas. *Hierarquia:* Pela Reputação. *Liderança:* Instável.

Heresias: Algumas boas como o Pelagiarismo (que se recusa a acreditar que a natureza humana é maligna) e outras diabolicamente perversas, como os cultos infernalistas. São conspirações de padres que não reconhecem algumas leis da Santa Igreja. *Influência, Hierarquia e Liderança:* Variáveis.

Vantagens Revisadas

São chamados de vantagens em *Crônicas de Avalon* os talentos, as características de classe e as qualidades especiais.

Características de Classe: As organizações, como qualquer grupo de influência, podem fazer com que personagens de fichas idênticas fiquem completamente diferentes na narrativa. Para representar essas distinções no sistema, o Mestre – e ele apenas – pode oferecer ao jogador uma característica de classe alternativa para substituir aquela de mesmo nível que seu herói possuiria mas está em conflito com a sua lealdade e/ou comportamento dentro da crônica.

Exemplo: Leanel foi mensageira da Senhora do Lago por anos, período em que desenvolveu um nível de andarilho. Mas como a sacerdotisa jamais se envolveu em combate e não tem razão para ter Inimigo Predileto, ela possui no lugar dessa característica de classe a vantagem Terreno Favorito (Floresta), que lhe concede um bônus de +2 para escalar, esconder, procurar, sobrevivência e conhecimento (natureza) em testes ligados a este tipo de geografia.

Esta vantagem alternativa pode pertencer a uma outra classe ou simplesmente ser estipulada de outro livro (talvez até mesmo um talento), desde que obedeça quatro regras: a) qualquer sugestão de revisão nesse sentido só pode partir do Mestre; b) a decisão final sobre a alteração é sempre do dono do personagem; c) essas revisões não devem tornar o personagem desequilibradamente mais forte; d) transparência e consenso são essenciais para evitar qualquer desentendimento com o grupo de jogo.

Talentos: Quando um personagem atende os pré-requisitos e compra um talento, o jogador nem sempre se lembra que um dia ele poderá deixar de atendê-los, o que o fará perder a vantagem. Seja nesse caso ou quando um jogador deixa de utilizar uma vantagem por mais de dois anos em jogo por causa das mudanças ocorridas com o herói, o Mestre pode permitir que o talento seja substituído por outro que faça mais sentido, mas só depois de duas estações (seis meses) no jogo, para que a narrativa mostre essa transição.

Exemplo: O Mestre permite que dois heróis substituam o talento Ataque Poderoso após muitas sessões de apelo dos seus jogadores, o primeiro porque a idade e a decrepitude fizeram com que a Força do herói ficasse abaixo de 13 (trocou por Liderança); o segundo já havia abandonado o caminho das armas há mais de três anos para se tornar um eremita (escolheu Fanatismo no lugar). Porém, essas alterações somente poderão ser aplicadas em suas planilhas duas estações no jogo depois de escolhidas pelos jogadores.

Qualidades Especiais: Na Velha Britânia elas se restringem aos animais. Se o Mestre permitir, o adestramento ou qualquer outro condicionamento similar pode lhes oferecer novas vantagens, como Ataque Poderoso, Esquiva, Especialização em Combate, Evasão, Evasão Aprimorada, Mobilidade, Rastrear, etc. Qualquer regra nesse sentido pode ser desenvolvida pelo grupo de jogo, sempre com a aprovação do Mestre. A regra finalizada deverá estar à disposição de todos os jogadores que participarem das crônicas.

Outras Alterações: Vantagens e até mesmo listas de perícias podem ser adaptadas para o perfil de um personagem, nada mais. Progressões de ataque e resistência, dados de vida e similares não devem ser modificados em hipótese alguma.

Exemplo: O ladino de uma tribo das montanhas não possui as perícias avaliação, diplomacia, decifrar escrita, falsificação e obter informações como de classe, mas sim adestrar animais, cavalgar, sobrevivência e conhecimentos (natureza e local: montanhas).

Resumo do Capítulo

Organizações

Na Velha Britânia existem milhares de grupos de influência, dos mais variados tipos e tamanhos, alguns são até mesmo organizações dentro de organizações. Os personagens costumam se relacionar com vários grupos, mas com diferentes graus de lealdade.

Tradições de Cavalaria

São centenas de organizações fragmentadas que se reúnem por tradições, onde a lealdade ao patrono sempre fala mais alto. Como não possuem lideranças próprias, não é difícil encontrar cavaleiros de uma mesma tradição em lados opostos de um campo de batalha.

- **Lobos Castanhos:** Semi-selvagens e fechados, são encontrados com facilidade na Grande Ilha. *Cor:* Castanho. *Tendência:* Variável.
- **Fúrias de Gales:** Rudes e ameaçadores, gostam de testar os limites dados pelos líderes. *Cor:* Verde. *Tendência:* Caótica.
- **Ordem da Cruz:** Civilizados e obtusos, obedecem cegamente às ordens dadas pela Santa Igreja. *Cor:* Branca. *Tendência:* Ordeira.
- **Companheiros de Artorius:** Amigos e prestativos, sua força diminuiu nos últimos anos. *Cor:* Azul. *Tendência:* Benevolente.
- **Lanças Negras:** Traiçoeiros e egocêntricos, formam sempre uma terrível corja de assassinos. *Cor:* Preto. *Tendência:* Maligna.
- **Távola Redonda:** Nobres e habilidosos, são a elite responsável pela estabilidade do Grande Reino. *Tendência:* Variável.

Tribos das Montanhas

Organizações distintas, compostas por cerca de vinte a oitenta selvagens, que acreditam que um determinado espírito-animal guia suas vidas. Cada tribo possui um totem ancestral próprio.

- **Farejadores de Sangue (Lobo):** Rastreadores hábeis que vivem da pilhagem a outras comunidades aos pés das montanhas.
- **Presas de Ossos (Javali):** Adoradores das batalhas, cultuam as cicatrizes e mutilações que carregam pelo corpo.
- **Guardiões das Cavernas (Urso):** Tribos que juraram aos Deuses que guardariam as cavernas onde monstros vivem adormecidos.
- **Adoradores das Nuvens (Águia):** Vivem isolados nos pontos mais altos da Velha Britânia, próximos do céu e das estrelas.
- **Filhos de Annwm (Dragão):** Formam uma aliança de tribos que escravizam outras em nome do dragão de Estregales.
- **Outros Espíritos-Animais:** Toda tribo costuma ter um ou dois bárbaros que são bem aceitos apesar de servirem a outros animais.

Culto à Mitra

Sociedade secreta religiosa composta por guerreiros honrados e experimentados em batalha. Trazido pelos legionários romanos, o Culto exige que seus membros se portem com dignidade; nos seus encontros, mesmo os piores inimigos deixam suas diferenças de lado.

Torre Solitária

Desde que se aliou a Morgana e se instalou em Gales do Norte, Merlin e seus aprendizes se dividem entre os estudos das artes arcanas e o auxílio aos druidas na luta contra os cristãos. Sua torre é uma construção feita de uma estranha rocha que dizem ser mágica, escondida em algum lugar próximo de Lleyln.





Capítulo 3: Personalidades

Tristan e Isolda se abraçaram como se longos anos tivessem separado os dois. Por uma tarde estariam finalmente seguros ali, completamente sozinhos; enquanto Tristan segurava gentilmente o rosto de sua amada coberto de lágrimas, a jovem falava como se toda e qualquer esperança estivesse perdida.

– Nyllan sabe, Nyllan viu! – Ela repetiu quase num sussurro, como se as palavras estivessem entaladas na garganta e saindo bem lentamente pela boca. – Ele me disse que sabe sobre nós, disse que contará tudo a Mark se você não o encontrar antes da próxima lua.

– Você acredita que Nyllan seja capaz? – Ele perguntou olhando em seus olhos e tentando confortá-la com um doce sorriso.

– Ele é capaz de qualquer coisa para tomar o lugar de Erunwir, qualquer coisa... – e voltou a abraçá-lo com toda a força.

Heróis e Vilões

Cada personagem é apresentado pelo nome conhecido durante o atual período do governo de Artorius. Os nomes entre parênteses representam a forma antiga (utilizada especialmente pelos sacerdotes dos Cultos Antigos) para designar os cavaleiros da Távola Redonda.

Características Sociais: Ocupação, Reputação, Recursos, Glória, Posição (Social/Política), Patrono, Lealdade, Devoção, Comportamento, e Aparência (ver Crônicas de Avalon Vol. 1 - O Começo).

Antecedentes: Incluem Descrição, Preocupação Atual, Feitos Gloriosos (que lhe valeram Glória) e Rumores ou Segredos.

Ficha de Personagem: Cada personalidade apresentada neste capítulo obedece as regras de criação definidas para o cenário.

Inic: Iniciativa *Def:* Defesa (e = escudo grande)

Vid: Vida *Abs:* Absorção

CA: Classe de Armadura *Atq:* Ataque Total

PV: Pontos de Vida *SV:* Resistência (F/R/V)

pD: Pontos de Decrepitude *PM:* Pontos de Magia

Observação: A Defesa dos personagens neste livro possui dois valores, o primeiro é o normal e o segundo Despreparado (pág. 15) ainda com o bônus do escudo, que às vezes precisa ser removido.

Tendência (T): Justo (LB), Bondoso (NB), Vingador (CB), Ordeiro (LN), Neutro (N), Inconstante (CN), Vil (LM), Egoísta (NM), Destruidor (CM), Caótico (C?), Leal (L?), Bom (?B) ou Mau (?M).

Habilidades: For (Força), Des (Destreza), Con (Constituição), Int (Inteligência), Sab (Sabedoria), Car (Carisma).

Equipamentos: Veja nota na página ao lado.

Vantagens: Talentos e [Características de Classe ou Qualidades Especiais], aqui reunidas para simplificar a leitura das planilhas.

Tesouros: Cada item mágico possui uma letra que representa o seu tipo: Relíquia (R), Objeto de Poder (O) ou Artefato (A). Como referência, um baú de tesouros vale cerca de 2000 peças de ouro.

Subordinados: Patronos e regentes têm listados apenas ocupações e estágios de evolução destes PdMs novatos (n), experientes (e) e veteranos (v).

Exemplo: (1e1v) significa um experiente e um veterano.

Seguidores e Parceiros são apresentados depois, se existirem.

Outras Personalidades: Ao final da listagem de cada reino são brevemente apresentadas outras figuras políticas importantes.

Grande Rei Artorius de Logres, O Justo

"Sentado no trono ainda parecia magnífico. Apesar da idade sua coluna era reta e as mãos firmes, incoerente com as rugas e os cabelos brancos que ostentava. Graças à paciência de Nasciens, que o fazia cavalgar, tomar caminhadas e praticar com a espada, seu corpo ainda não havia definhado como aparentava a mente."



Ocupação: Grande Rei de Logres (Reputação 10, Recursos 9, Glória 8); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Grande Reino; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Melancólico, distante, educado, casto e apático; **Aparência:** Imponente.

Descrição: Mesmo que os druidas e alguns outros velhos ainda o chamem de Artur, para os britânicos o Grande Rei se transformou num outro homem desde que foi batizado e mudou o nome para a forma romana, Artorius. Antes de ser revelada a traição maldita de Guinevere e Lancelot há cerca de oito verões, o Amherawdyr (título de imperador recuperado por Merlin da antiguidade) parecia tão disposto quanto em sua juventude – desde que tirou a espada de seu pai da pedra, venceu os monarcas britânicos que lhe faziam oposição naquele período e, enfim reconhecido como Grande Rei, derrotou os saxões que mais uma vez invadiam suas terras.

Porém, como já fazem mais de vinte anos da vitória no Mynnyd Badon, para duas gerações Artur foi apenas um mantenedor da paz – saía de Camelot apenas para acertar assuntos políticos nas outras capitais e deixava para magistrados e cavaleiros o dever de trazer a justiça para os britânicos. Suas maiores vitórias durante esse período não foram nos campos de batalha, mas nas côrtes, livrando o Grande Reino de rebeliões por duas décadas até que o romance consumado entre o campeão do reino e sua esposa lhe fosse revelado, amaldiçoando assim toda a Velha Britânia.

Devastado, Artur buscou diferentes formas de se livrar da culpa por não prever tão terrível destino, abraçando por fim o perdão da Santa Igreja e sendo batizado pelo bispo Samsun em Corinium. Desde então, sua consciência parece estar mais presente em outros mundos, levando-o a um isolamento onde apenas Nasciens, Kay e sua guarda pessoal podem ultrapassar longe das cerimônias públicas, quando só então o Grande Rei pode ser visto no alto do palanque que o separa da côrte de Camelot.

Preocupação Atual: Nasciens isolou Artorius para que os outros lordes ou monarcas não descubram sua atual condição e aproveitem este momento de fraqueza. Ele acredita que o Grande Rei está de alguma forma semi-adormecido, mas um dia retornará de seu mundo de sonhos para liderar os britânicos novamente à vitória.



Artorius, o Justo (Pagão, Guerreiro 4/ Cavaleiro 3/ General 3/ Governante 10; Velho/7pD), Inic +0, Def 27e/21 (CA 20), Vid 29 (110 PV), Abs 6, Ataq Básico +17/+12/+7/+2, Excalibur +25/+20/+15/+10 (1d8+10) ou Rongomynyat +22/+17/+12/+8 (1d8+6);

T Justo; SV +11/+0/+13; **Habilidades:** For 14, Des 11, Con 13, Int 17, Sab 16, Car 20; **Vantagens:** Alfabetizado, Ataque Poderoso, Combate Montado, Diplomata, Especialização em Combate, Foco e Especialização com Espada Longa, Investida Montada, Levantar Parede de Escudos, Liderança, Trespasar, [Reconhecimento, Potência +1, Grito de Liderança, Estratégia +2, Ordenar Cooperação, Autoridade, Favores +5, Imponência (CD 20), Majestade]; **Perícias:** Avaliação +13, Blefar +12, Cavalgar +14, Cura +6, Diplomacia +23, Equilíbrio -2, Escalar -1, Esconder -3, Furtividade -3, Intimidar +18, Natação -1, Observar +10, Obter

Informação +9, Ofício (Ferreiro) +7, Ouvir +6, Procurar +11, Saltar -1, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +9, Conhecimentos: Nobreza +21, Natureza +7, Religião Cristã +7, Religião Pagã +4, Velha Britânia +20; **Equipamento:** traje de nobre*, cavalo de guerra pesado e os seis tesouros abaixo, *obra-prima; **Idiomas:** Britânico, romano (cristão), pagão (druidico) e bretão.

Tesouros: Armadura de Artorius^R (cota de escamas +1, 6/-1/-5), Excalibur^A (espada longa +5, 15+/x2, ver pág. 60), Gwenn^R (manto branco, *Imunidade à Magia* 1x2 sessões, +3 diplomacia), Presente de Avalon^O (bainha de Excalibur, *Curar Ferimentos Graves* 1x dia), Rongomynyat^R (lança longa +2, 17+/x3) e Wyneb^R (escudo grande +2). O salão de tesouros de Camelot guarda trinta e dois baús contendo ouro, prata, bronze e jóias, talvez até mesmo alguns objetos de poder (pág. 59) que passaram despercebidos.

Subordinados: 2 Administradores (1e1v), 2 Arautos (2e), 1 Artesão (v), 4 Conselheiros (3e1v), 8 Emissários (2n4e2v), 4 Espiões (3e1v), 1 Ferreiro (v), 3 Generais (2e1v), 1 Guardião (v), 6 Magistrados (4e2v), 8 Mensageiros (6e2v), 4 Músicos (2e2v), 2 Senescais (1e1v) e 1 Padre (v).

Seguidores: 20 lanceiros (6n10e4v), 3 guardiões (3v) e mais 7 cavalarianos (4n2e1v) que juntos formam a Guarda Real de Logres.

Parceiro: Sir Kay, o Senescal, que ao lado da Guarda Real ajuda Nasciens a manter o segredo em torno da saúde do Grande Rei.

Feitos Gloriosos: Retirou a Espada da Pedra, unificou a Velha Britânia e venceu os gigantes Yrw e Diwmach. Das dezessete batalhas enfrentadas ao longo da vida (cinco no período de unificação e doze contra os saxões), em quatro delas suas escolhas inverteram o destino dos confrontos, especialmente a batalha do Monte Badon, quando convenceu os lordes cristãos do Grande Reino de que aquela seria uma vitória do seu Deus contra os invasores do leste.

Segredo: Mesmo que às vezes possa parecer bem e consiga agir normalmente, a consciência do Grande Rei está semi-adormecida (pág. 18). Se graças aos heróis Artorius retornar à sua condição antiga permanentemente, sua lista de comportamento será a partir de então: atencioso, justo, prestativo, casto e angustiado.

Equipamentos dos Personagens

Todos os equipamentos listados nas planilhas representam o que essas personalidades carregam para o campo de batalha. Os modificadores de cada um desses objetos foram aplicados e precisam ser retirados quando não forem utilizados.

Armas: O incremento decisivo de cada arma foi alterado em razão do bônus do personagem, de acordo com as regras apresentadas em Crônicas de Avalon Vol. 1 - O Começo.

Armaduras: Os valores que acompanham as armaduras no equipamento representam: absorção, penalidade de Defesa e das perícias penalizadas pela Falha de Armadura, nesta ordem. Nos tempos de paz, as armaduras de batalha são substituídas por couro para não gerar tensões desnecessárias (pág. 19).

Escudos: Praticamente não existem escudos pequenos na Velha Britânia, exceto aqueles construídos para as crianças. O Mestre deve estipular de acordo com o período escolhido para a sua ambientação se são feitos de madeira ou metal.

Tesouros: Somente modificam as planilhas os tesouros mencionados na lista de equipamentos dos personagens.

Nasciens de Camelot

"O bispo acordou assustado ao ouvir as vozes dos padres que entraram na igreja de manhã. Novamente havia rezado à exaustão, deitado de braços abertos frente ao altar, em busca de uma resposta que pudesse curar a terrível melancolia que afligia o Grande Rei."



Ocupação: Bispo de Logres (Reputação 7, Recursos 9, Glória 4); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cristãos Britânicos; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Educado, sereno, penitente, casto e teimoso; **Aparência:** Elegante (apesar dos trajes humildes).

Descrição: O que se sabe sobre Nasciens é que em sua juventude lhe foi ordenado que desaparecesse com a criança indesejada de Lancelot do Lago e a princesa Elaine de Caerleon. O rei Pellinore acreditava que o bebê fora corrompido pela feitiçaria de Morgana, que enfeitiçara os dois para que se deitassem, e por isso deixou o menino aos cuidados do jovem padre. Galahad só foi apresentado à Távola Redonda aos nove anos, ainda sob a fiel tutela de Nasciens, que o acompanharia até o início da busca pelo Santo Graal, quando o padre finalmente conseguiu desmascarar os planos do bispo Samsun de jogar todos cristãos de Logres contra os druidas.

Apesar de jamais haver pensado que um dia poderia se envolver nos jogos políticos dos reinos, Nasciens encarou a oferta para tomar o cargo de bispo de Camelot como um desafio oferecido por Deus, para provar que a fé pode tornar a Velha Britânia um lugar melhor e que a guerra contra os paganistas não é a única forma de seguir o sagrado caminho, como o antigo bispo insistentemente pregava.

Preocupação Atual: Nasciens esteve próximo de Artorius para ampará-lo desde o início desta nova crise, lentamente entendendo que a mente do Grande Rei está adormecida e é preciso que alguém o ajude a manter seu físico para o dia que possa voltar ao normal.

Nasciens de Camelot (Bretão Clérigo 8/Patriarca 6; Velho/6pD), Inic -2, Def 15/11 (CA 8), Vid 17 (33 PV), Abs 0, Ataq - ; T Justo; SV -6/-7/+18; **Habilidades:** For 6, Des 6, Con 8, Int 18, Sab 20, Car 17; **Vantagens:** Diplomata, Fanatismo, Liderança, Sabedoria Extraordinária, Usar Magias, Vontade de Ferro [Alfabetizado, Proteção Divina, Expulsar Mortos-Vivos, Reconhecimento, Criar Rumores, Favores +2, Levantar Multidões, Demanda]; **Perícias:** Avaliação +6, Blefar +11, Cavalgar +2, Concentração +7, Cura +15, Diplomacia +22, Observar +7, Obter Informação +9, Ofício (Encadernação) +4, Ouvir +15, Procurar +5, Profissão (Escriba) +13, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +6, Conhecimentos: Nobreza +10, Natureza +6, Religião Cristã +23, Velha Britânia +21; **Equipamento:** traje de padre, Cajado de Nasciens, Crucifixo de Ferro, livro sagrado; **Idiomas:** Britânico, cristão (romano), grego, bretão e irlandês.

Tesouros: Cajado de Nasciens^R (+2 Defesa/CA, +3 diplomacia) e Crucifixo de Ferro^R (Transferência do Poder Divino 1x2 sessões); dizem que Nasciens também conseguiu evitar que Samsun levasse consigo dezessete baús de ouro e prata e os escondeu bem.

Magias: Clérigo, 40 PM: 0) Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magias, Detectar Venenos, Ler Magia, Orientação, Resistência, Virtude; 1) Abençoar Água, Bênção, Compreender Idiomas, Detectar o Mal, Proteção Contra o Mal, Remover Medo, Santuário, Visão da Morte; 2) Acalmar Emoções, Cativar, Curar Ferimentos Moderados, Descanso Tranquilo, Retardar Envenenamento, Sabedoria da Coruja, Zona da Verdade; 3) Localizar Objetos, Obscurecer Objeto, Oração, Remover Doenças, Sermão da Serenidade*, Domínios: Cura e Divina Providência; Nasciens só pode ser perdoado pelo pecado da avareza.

*Ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica.

Subordinados: 2 Administradores (1e1v), 2 Artesãos (1e1v), 1 Guardiã (v), 1 Investigador (e), 1 Curandeiro (e), 3 Mensageiros (3e), 5 Padres (3n1e1v), 3 Paladinos (1n1e1v) e 1 Abençoado (e).

Seguidores: Os artesãos, mensageiros, o guardião e o investigador acumulam funções como subordinados e seguidores (ou seja, são da mais absoluta confiança). Além deles, os 20 lanceiros (5n10e5v) que protegem o bispo são capazes de sacrificar a própria vida por ele.

Parceiro: Lizander, o Grego (conselheiro, veterano).

Feitos Gloriosos: Criou em segredo o filho do antigo campeão de Logres com grandiosa humildade; conquistou a santidade ao abrir mãos das regalias oferecidas pelo Grande Rei por cuidar de Galahad; desmascarou um complô do antigo bispo quando ninguém mais acreditava ser possível; consegue já há alguns anos manter a máscara sobre a enfermidade de Artorius para manter a paz.

Segredo: Nasciens vem tentando entrar em contato com a Dama do Lago para buscar orientações sobre o que fazer para que o Grande Rei volte à sua antiga condição. Se os seus inimigos dentro da Santa Igreja descobrirem isso, sua posição como bispo estará ameaçada.

Taliesin, O Bardo

"Quem poderia querer o mal de Taliesin? Onde quer que fosse era sempre bem recebido; rico ou pobre, aquele que lhe oferecia abrigo e comida podia ouvir a sua bela música. E que música..."



Ocupação: Bardo (Reputação 6, Recursos 2, Glória 3); **Posição:** Sacerdote/Servo; **Lealdade:** Culto à Deusa; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** inocente, simpático, agregador, ordeiro e covarde; **Aparência:** Cordial (mesmo nas situações mais adversas).

Descrição: Taliesin é o mais próximo de um arquidruída que os Cultos Antigos têm em Logres desde que Merlin abandonou Artur há cerca de uma década. Nem mesmo o veneno do bispo Samsun foi capaz de voltar os cristãos contra o bardo, um dos poucos que conhece tão bem as canções alegres da Santa Igreja quanto os padres. Porém, quando é procurado por sacerdotes fora do Culto à Deusa, faz questão de deixar claro que se vê mais como bardo do que druida, e não está disposto a colocar em risco a relação cordial que possui com todos os regentes do país, inclusive clérigos, em troca de favores ou da gratidão de qualquer Deus.

Preocupação Atual: Recuperar as canções e segredos perdidos dos britânicos e manter frescas em suas memórias as lendas que há gerações são perpetuadas pelos bardos da Velha Britânia.

Taliesin, O Bardo (Pagão Bardo 8/Druida 4; Meia-idade/3pD), Inic +1, Def 17/14 (CA 11), Vid 20 (54 PV), Abs 0, Ataq Básico +9/+4; T Neutro; SV +4/+5/+16; **Habilidades:** For 11, Des 13, Con 12, Int 16, Sab 17, Car 19; **Vantagens:** Carisma Extraordinário, Diplomata, Foco em Atuação, Negociador, Persuasivo, [Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +13, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +2, Inspirar Competência, Sugestão, Proteção Divina, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Palavras de Poder, Resistir a Tentação da Natureza]; **Perícias:** Adestrar Animais +6, Atuações: Harpa +20 e Oratória +15, Avaliação +5, Blefar +12, Cavalgar +3, Cura +5, Diplomacia +15, Escalar +4, Esconder +7, Furtividade +3, Identificar Magia +7, Intimidar +10, Natação +2, Observar +5, Obter Informação +16, Ouvir +7, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +6, Conhecimentos: Nobreza +11, Natureza +7, Religião Pagã +13, Velha Britânia +16; **Equipamento:** traje de bardo, cajado de druida, Harpa de Taliesin, bolsa com suprimentos; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico) e bretão.

Tesouro: Harpa de Taliesin^R (+3 atuação, +3 vontade, *Enfeitiçar Pessoas em Massa* 1x2 sessões).

Feitos Gloriosos: Foi reconhecido por todos os arquidruídas do Grande Reino como o maior bardo de seu tempo; conseguiu evitar que os cristãos se voltassem contra as famílias leais aos Cultos Antigos antes de Nasciens revelar o agitador Samsun ao Grande Reino; venceu o dragão de Estregales num duelo de charadas no Sonhar.

Rumores: Dizem que Taliesin mantém contato com a Torre Solitária já que no passado foi amigo de Merlin, mas no entanto até agora ninguém foi capaz de provar se essa acusação é verdadeira.

Kay, O Senescal (Kei)

“Era mais inclinado a executar ordens do que tomar decisões, por isso se sentia tão grato por Nasciens tomar as rédeas nesse momento de crise. Só os dois tinham acesso direto ao Grande Rei.”



Ocupação: Senescal de Camelot (Reputação 6, Recursos 4, Glória 2); **Posição:** Nobre/Servo; **Lealdade:** Artorius, O Justo; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Arrogante, preocupado, hesitante, autoritário e resmungão; **Aparência:** Mal-humorado.

Descrição: Quando o jovem Artur ainda se chamava Gwydion e vivia nas terras de lorde Ector, Kay era talvez o único que não o incomodava pela origem desconhecida. Mesmo sendo ambicioso, foi grande o bastante para acreditar que seu irmão de criação deveria ser Grande Rei, antes até do que os outros guerreiros. Desde então o acompanhou nos momentos bons e ruins, até que quando veio a paz, mesmo acostumado a comandar soldados e derrubar paredes de escudos, preferiu continuar ao lado de Artur na capital.

Servindo como senescal e mordomo, Kay pode ser encontrado nos corredores da fortaleza, pondo ordem nas rotinas dos serviçais e gritando com os soldados mais preguiçosos.

Preocupação Atual: Desde que Artur foi batizado e mudou seu nome, Kay começou a perceber as mudanças de comportamento do Grande Rei e, progressivamente, passou a tomar seu lugar nos julgamentos e outros eventos desagradáveis. Apesar da confiança que deposita no bispo Nasciens, Kay realmente acredita que Mitra pode de alguma forma ajudar nesse momento difícil.

Kay, O Senescal (Pagão Guerreiro 4/ Cavaleiro 6/ General 2; Velho/8pD), Inic +5, Def 25e/17 (CA 18), Vid 25 (72 PV), Abs 5, Ataq Básico +12/+7/+2, Lança Longa ou Espada Longa +16/+11/+6 (1d8+6); T Ordeiro; SV +6/-3/+6; **Habilidades:** For 15, Des 12, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 13; **Vantagens:** Combate Montado, Investida Montada, Foco e Especialização com Lança Longa e Espada Longa, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, Trespassar, Aristocrata, [Reconhecimento, Potência +2, Grito de Liderança, Estratégia +2]; **Perícias:** Cavalgar +10, Diplomacia +12, Intimidar +14, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +6, Conhecimento: Nobreza +12, Velha Britânia +9; **Equipamento:** traje de cavaleiro, Estandarte de Logres, Manto de Urso, cota de malha* (5/1/-4), lança longa (19+/x3)*, espada longa (18+/x2)*, escudo grande, cavalo de guerra pesado, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico, pagão (druídico) e bretão.

Tesouros: Estandarte de Logres^R (+3 diplomacia, *Aura de Coragem* 1x2 sessões) e Manto de Urso^R (+3 intimidação)

Feitos Gloriosos: Sacrificou-se para salvar Artur numa terrível batalha em que o Grande Rei quase perdeu um olho, colocando-se no caminho de um machado saxão; tornou-se o portador oficial do estandarte de Logres desde que o recuperou sozinho de um bando de criminosos que planejavam chantagear a côrte real.

Segredo: Kay se arrepende de não ter impedido Lancelot de cometer o erro de se envolver com a Grande Rainha. Mais do que ninguém, ele acredita que o Cavaleiro Negro é o antigo campeão de Logres, atormentado pelos seus crimes praticados neste mundo.



Derfel, O Poderoso (Derfyl)

"Após servir muitos anos como guardião, conselheiro, intérprete e lorde do Grande Reino, Derfel foi presenteado com uma grande casa romana para sua família e a cidade de Lindinis para governar. Inocentemente acreditou que ali finalmente encontraria paz."



Ocupação: Chefe Local de Lindinis (Reputação 8, Recursos 9, Glória 5); **Posição:** Lorde/Patrono; **Lealdade:** Grande Rei; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Justo, audacioso, supersticioso, reservado e truculento; **Aparência:** Gigantesco.

Descrição: Sempre apontado como um dos mais fortes e corajosos lanceiros do Grande Reino, Derfel logo conquistou um lugar de honra entre os lordes da Velha Britânia. Sua herança saxã, no entanto, faz com que alguns invejosos contestem sua lealdade, mesmo que ele tenha se provado confiável repetidas vezes no passado.

Preocupação Atual: Como governante de Lindinis, Derfel tem apenas encontrado dificuldade em conter os ataques-relâmpago contra as famílias leais aos Cultos Antigos.



Derfel, O Poderoso (Saxão Guerreiro 8/ Cavaleiro 2/ General 3/ Campeão 3; Meia-idade/3pD), Inic +6, Def 28e/18 (CA 19), Vid 32 (128 PV), Abs 5, Ataq Básico +16/+11/+6/+1, Hylbain +28/+23/+18/+13 (1d8+14) ou Lança Longa +22/+17/+12/+7 (1d8+6); TVingador; SV +15/+3/+3; **Habilidades:** For 22, Des 14, Con 16, Int 15, Sab 8, Car 13; **Vantagens:** Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Combate, Foco e Especialização com Espada Longa Maiores, Iniciativa Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, Liderança, Trespasar Maior, [Reconhecimento, Grito de Liderança, Estratégia +2, Ordenar Cooperação, Estudar Oponente, Foco em Duelo +2, Esquiva Sobrenatural]; **Perícias:** Blear +4, Cavalgar +4, Diplomacia +6, Equilíbrio +2, Escalar +7, Intimidar +19, Natação +6,

Observar +8, Obter Informação +7, Ouvir +4, Procurar +6, Saltar +7, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +7, Conhecimentos: Nobreza +8, Velha Britânia +8; **Equipamento:** traje de soldado, cota de malha* (5/-1/-4), Hylbain, lança longa (17+/x3), escudo grande, *obra-prima; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico) e saxão (anglo).

Tesouros: Hylbain^R (espada longa +4, 16+/x2, +1 Defesa/CA); Derfel possui também três baús repletos de ouro e jóias guardados.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Auferidor (v), 1 Bardo (e), 3 Caçadores (3e), 1 Ferreiro (e), 3 Mensageiros (3e), 3 Músicos (3e), 1 Parteira (e), 2 Rastreadores (1n1e) e 1 Sábio (v).

Seguidores: 20 lanceiros (10e10v).

Parceiro: Após perder recentemente seu baillio de confiança, Derfel ainda não encontrou outro homem digno para substituí-lo.

Feitos Gloriosos: Por três vezes conseguiu inverter o destino de algumas batalhas extremamente difíceis graças às suas escolhas; venceu o gigante Mwyram; uma vez afugentou o Cavaleiro Negro.

Barbudos e "Caras-Lisas"

A maior parte dos britânicos gosta de ostentar longas barbas e fartos bigodes, muitas vezes associados à virilidade e à sorte. Mas se alguns aliados dos Cultos Antigos gostam de trançá-los e os mais vaidosos até passam óleo ou gordura para deixá-los brilhando, os sacerdotes cristãos e os admiradores dos costumes romanos preferem removê-los diariamente, renegando assim a selvageria de seus ancestrais e, em respeito à idade, deixando apenas velhos e veneráveis crescerem suas barbas e bigodes livremente. Outros preferem chegar a um elegante meio-termo com um barba fina e curta, mesmo podendo ser censurados pelos dois lados por não tomar partido.



Culhwch, O Selvagem (Kulhwch)

“Como era largo feito um urso, Culhwch gostava de intimidar. Só quem o conhecia bem sabia que o seu jeito bufão e abusado escondia um coração de ouro e um espírito indomável.”



Ocupação: Duque-de-Guerra da Dumnonia (Reputação 7, Recursos 9, Glória 2); **Posição:** Lorde/Patrono; **Lealdade:** Grande Rei; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Espalhafatoso, irônico, orgulhoso, leal e companheiro; **Aparência:** Grosso.

Descrição: Membro da família real de Logres, Culhwch é primo de Artorius pelo lado de Uther. Dizem que sua mãe enlouqueceu durante os meses em que o levou na barriga, período em que viveu isolada na floresta de Avalon. Quando sua lucidez retornou, porém, ela tentou voltar para casa mas terminou por dar à luz numa pocilga não muito distante das terras do marido. “Um herói nascerá entre os porcos”, dizia uma antiga canção pagã, e graças a esse ótimo presságio, seu pai o recebeu com grande alegria e orgulho.

Os druidas realmente acreditam que o nascimento de Culhwch foi abençoado pelos Deuses, tanto que no seu rito de maioridade o obrigaram a fazer um juramento divino de sempre proteger os sacerdotes dos Cultos Antigos, para que a fortuna jamais pudesse abandoná-lo. Entretanto, Culhwch deu as costas ao seu juramento e a única coisa que fez na maior parte da vida foi acompanhar Artur em suas intermináveis batalhas, sem nem uma única vez contestar a vontade do Grande Rei quando ela prejudicava os druidas.

Preocupação Atual: Junto com a idade, Culhwch passou a sentir o peso do juramento que fez aos Deuses, e talvez por crer que os Cultos Antigos ainda possam puni-lo por não cumprir a palavra, foi um dos primeiros heróis a desistir da busca pelo Graal e regressar à Dumnonia. Sua atenção agora parece voltada tanto para os cristãos dentro suas terras como para os saxões do leste, que voltaram a perturbar as fronteiras do leste em Logres e Gwent.

Preocupado que novos barcos possam trazer mais saxões para a Velha Britânia, Culhwch enviou um espião para Lloegyr e descobriu que um misterioso lorde britânico mantém contato eles.



Culhwch, O Selvagem (Pagão Bárbaro 2/ Guerreiro 4/ Cavaleiro 8/ General 1; Meia-idade/2pD), Inic +1, Def 27e/19 (CA 17), Vid 34 (125 PV), Abs 3, Ataq Básico +15/+10/+5, Espada Longa ou Lança Longa +19/+14/+9 (1d8+7); T Vingador; SV +16/+5/+9;

Habilidades: For 18, Des 12, Con 16, Int 14, Sab 7, Car 14; **Vantagens:** Ataque Poderoso, Combate Montado, Duro de Matar, Encontrão Aprimorado, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, Liderança, Pisotear, Trespasar Maior, Usar Escudo Aprimorado, Vontade de Ferro, [Movimento Rápido, Analfabetismo, Fúria 1/dia, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilhas +1, Reconhecimento, Potência +3, Grito de Liderança]; **Perícias:** Blefar +4, Cavalgar +15, Diplomacia +6, Escalar +7, Intimidar +23, Natação +4, Observar +6, Ouvir +3, Procurar +8, Saltar +6, Sobrevivência +8, Conhecimentos: Nobreza +8, Velha Britânia +10; **Equipamento:** traje de cavaleiro, Manto de Urso, Amuleto de Cernunnos, gibão de peles* (3/-1/-2), espada longa (16+/x2), lança longa (17+/x3), escudo grande, cavalo de guerra pesado, *obra-prima; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico) e irlandês.

Tesouros: Manto de Urso^R (+3 intimidação e Causar Medo 1x2 sessões) e Amuleto de Cernunnos^R (+3 reflexos, +3 vontade); Culhwch possui também sete baús repletos de ouro, prata e estanho.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Artesão (e), 1 Auferidor (v), 3 Caçadores (3e), 1 Druida (v), 2 Espiões (1n1v), 1 Ferreiro (e), 3 Mensageiros (3e), 3 Rastreadores (2n1e) e 2 Conselheiros (1e1v).

Seguidores: 20 cavalarianos (12e8v).

Parceiro: Einion ap Culhwch (capitão pagão, experiente)

Feitos Gloriosos: Com o corpo trespassado por flechas e uma lança, conseguiu manter o estandarte real de Logres levantado na batalha do Monte Badon enquanto Kay estava inconsciente; matou o gigante Yspaddaden para se casar com sua filha mortal, Olwen.

Galahad, O Altivo (Galaad)

“Se por um lado aquele jovem e radiante cavaleiro representava uma esperança para o futuro, por outro sua fisionomia parecia com a do pai era uma amarga lembrança dos erros do passado.”



Ocupação: Nobre Cavaleiro (Reputação 7, Recursos 4, Glória 4); **Posição:** Nobre/Militar; **Lealdade:** Grande Rei; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Justo, penitente, casto, prestativo e otimista; **Aparência:** Angelical (as jovens caem aos seus pés).

Descrição: Uma eterna sucessão de aventuras e lições de moral, isto é o que significa viver ao lado do jovem *sir* Galahad. Desde a infância nômade junto do padre Nasciens até o despertar para a maturidade ao lado dos cavaleiros da Távola Redonda, sua vida sempre se voltou para o cuidado com os fracos e os necessitados.

Aparentemente muito novo para representar o papel que Artur o confiou, Galahad teve de provar aos outros heróis que o Grande Rei apenas havia reconhecido o que todos passaram a aceitar com o tempo: existe algo de especial neste cavaleiro, algo que só pode ser compreendido como divino. Sua capacidade de consertar erros e enfrentar os mais terríveis desafios (sem nem ter ainda completado vinte invernos) não pode ser simplesmente considerado sorte.

Preocupação Atual: No início das crônicas, Galahad, Percival e Bors ainda não retornaram de Jerusalém, mas estão voltando. Após a chegada dos três na Velha Britânia, Galahad ainda viverá muitas aventuras pelo Grande Reino antes de encontrar seu destino.



Galahad, O Altivo (Pagão Paladino 6/ Cavaleiro 8; Adulto), Inic +4, Def 26e/16 (CA 21), Vid 30 (97 PV), Abs 5, Ataq Básico +14/+9/+5, Llenmwyr +19/+14/+9 (1d8+8) ou Lança Longa +16/+11/+6 (1d8+5); T Justo; SV +14/+8/+8; **Habilidades:** For 15, Des 18,

Con 17, Int 14, Sab 13, Car 18; **Vantagens:** Ataque Poderoso, Carisma Extraordinário, Combate Montado, Especialização em Combate, Investida Montada, [Aura do Bem, Destruir o Mal 2/dia, Graça Divina, Saúde Divina, Montaria Especial, Reconhecimento, Potência +3]; **Perícias:** Adestrar Animais +6, Blefar +5, Cavalgar +18, Diplomacia +16, Equilíbrio +0, Escalar -1, Esconder +0, Intimidar +9, Natação -2, Observar +2, Obter Informação +8, Ouvir +2, Saltar +0, Sobrevivência +7, Conhecimentos: Nobreza +8, Religião Cristã +5, Velha Britânia +8; **Equipamento:** traje de cavaleiro, Llenmwyr, cota de malha (5/-1/-5), lança longa (18+/x3), escudo grande, crucifixo, cavalo de guerra leve; **Idiomas:** Britânico, romano (cristão) e pagão (druidico).

Tesouro: Llenmwyr^R, que significa “Vontade Divina” (espada longa +3, 17+/x2, Espada Sagrada 1x2 sessões, Vontade de Ferro).

Feitos Gloriosos: tornou-se o mais jovem cavaleiro consagrado da Velha Britânia (tinha apenas nove invernos); resolveu o enigma da Cadeira Perigosa; venceu o gigante Umwr fazendo-o cair de um abismo; insistiu, convenceu e levou Percival e Bors até a cidade sagrada de Jerusalém em busca de informações sobre o Santo Graal.

Morfans, O Feio (Morvran)

"Como se não bastassem o bócio e o lábio leporino, Morfans também carregava algumas cicatrizes profundas no rosto. Porém o mais estranho era que isso jamais pareceu incomodá-lo."



Ocupação: Duque-de-guerra de Norintium (Reputação 5, Recursos 8, Glória 2); **Posição:** Lorde/Patrono; **Lealdade:** Grande Rei; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Religioso, companheiro, justo, casto e flagelante; **Aparência:** Horrível.

Descrição: Quando o primogênito do lorde Morgwmyr nasceu tocado pela feiúra de Crom Dubh, Merlin disse que aquilo era uma bênção dada pelo próprio Deus da guerra. Por essa razão, todos de sua vila fizeram um juramento de jamais tratá-lo pela aparência.

Chegou à maturidade no mesmo período da ascensão do jovem Artur, que motivado por Merlin recrutava vários nobres em troca dos cavalos que conseguira trazer para a Grande Ilha. Assim como diversos outros cavaleiros, Morfans flertou com os Cultos Antigos na juventude mas abandonou tudo pelo perdão da Santa Igreja em algum momento da velhice; apesar dos saxões terem destruído os domínios de seu pai, Morfans alcançou uma glória ainda maior após se converter ao cristianismo e tornar-se duque-de-guerra da região de Norintium, por indicação do próprio rei Artorius.

Preocupação Atual: Além das tarefas regulares de um lorde e de prestar sua devoção a Deus, seu único outro cuidado parece evitar os atritos entre os nobres que cultuam seus Deuses Antigos e os padres que desejam expurgá-los do país. Para os clérigos, as marcas no corpo de Morfans são provas de fé, e estimulam o lorde à prática da flagelação para que ela se revele ainda maior diante do Senhor.

Morfans, O Feio (Bretão Guerreiro 4/ Cavaleiro 2/ General 4/ Governante 1; Velho/6pD), Inic+4, Def 21e/17 (CA 16), Vid 23 (65 PV), Abs 4, Ataq Básico +10/+5, Lança Longa +13/+18 (1d8+2) ou Keramwrarch +15/+10 (1d6+4); T Ordeiro; SV +9/+0/+4;

Habilidades: For 15, Des 11, Con 13, Int 16, Sab 12, Car 7; **Vantagens:** Arma Preferida (Espada Curta), Ataque Poderoso, Combate Montado, Iniciativa Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, Liderança, Trespasar, Vontade de Ferro, [Reconhecimento, Grito de Liderança, Estratégia +3, Ordenar Cooperação, Liderança Aprimorada, Autoridade]; **Perícias:** Blefar +10, Cavalgar +4, Diplomacia +8, Intimidar +11, Ouvir +4, Procurar +11, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +6, Conhecimentos: Nobreza +9, Velha Britânia +9; **Equipamento:** traje de nobre, camisa de cota de malha* (4/0/-1), Gládio de Bronze, lança longa* (18+/x3), escudo grande, cavalo de guerra pesado, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico, romano (cristão), pagão (druidico) e bretão.

Tesouros: Gládio de Bronze^R (espada curta +2, 17+/x3); Morfans possui também nove baús cheios de ouro, prata e jóias.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Auferidor (e), 3 Caçadores (3e), 2 Conselheiros (2e), 2 Espiões (2v), 3 Mensageiros (3e), 1 Padre (e) e 3 Rastreadores (2n1e).

Seguidores: 10 buões (6n3e1v) que trabalham como informantes e espancadores nas cidades de Aquae Sulis e Sorviodonum.

Parceiro: Livius da Gália (capitão romano, experiente)

Feitos Gloriosos: Foi elevado ao título de cavaleiro da Távola Redonda após derrubar sozinho uma ponte que os reforços saxões utilizariam para alcançar seu exército por trás e destruí-lo; impediu que uma revolta cristã levasse o reino de Logres a uma guerra civil colocando-se diante de uma turba enfurecida em Sorviodonum.

Rumores: Mesmo que os padres insistam para que Morfans dê um jeito nos infieis que ainda corrompem a fé cristã em Logres, o lorde de Norintium, até por sua amizade com Culhwch e Derfel, respeita toda as formas de religião. Para muitos cavaleiros da Ordem da Cruz, a sua morte dará início a uma nova rebelião cristã.

Mordred, O Bastardo (Medraut)

"Seu rosto era idêntico ao de Artorius trinta anos atrás, mas sua constante expressão de soberba e repugnância fazia com que várias pessoas simplesmente não percebessem a semelhança."



Ocupação: Duque-de-guerra de Lloegyr (Reputação 6, Recursos 9, Glória 3); **Posição:** Lorde/Patrono; **Lealdade:** Nenhuma; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Dissimulado, arrogante, obsessivo, frio e temerário; **Aparência:** Traiçoeiro.

Descrição: Mordred sempre acreditou estar predestinado à grandeza, mesmo quando ainda era o caçula adotado na casa do rei Lot, além das muralhas do norte. Seus irmãos mais velhos, Gawain, Gareth e Gaheris eram ao mesmo tempo ídolos e inimigos, pois já bem cedo sabia que os três se colocariam no seu caminho rumo ao poder. Por outro lado, foi graças àquela mulher que chama de mãe, Morgause, que Mordred aprendeu a vestir duas faces: uma benigna e nobre que servia para inspirar a confiança de todos à sua volta, e a verdadeira, totalmente voltada para seus interesses mais egoístas. Viveu a maior parte do tempo nas terras altas dos pictos, realizando algumas misteriosas demandas à mando de Morgause.

Quando quis conhecer sua verdadeira mãe, Morgana já era rainha de Gales do Norte. Mordred foi recebido com grande honra, mas não somente sem alegria como transparecendo arrependimento. Tomado de ódio pela frieza como foi tratado, Mordred exigiu que sua linhagem fosse reconhecida diante do Grande Reino, e talvez porque Mordred estivesse curioso demais sobre a condição do rei Uriens, Morgana permitiu que as novas corressem pela Grande Ilha.

Preocupação Atual: Com as boas vindas de Artorius, Mordred logo tomou um lugar entre os cavaleiros da Távola Redonda. Agora parece faltar pouco para que o seu grande desejo se realize, basta apenas que alguns detalhes sejam acertados com seus aliados.



Mordred, O Bastardo (Pagão Guerreiro 4/ Cavaleiro 6/ General 3; Meia-idade/2pD), Inic +7, Def 25e/16 (CA 20), Vid 28 (91 PV), Abs 5, Ataq Básico +13/+8/+3, Kwrqysh +19/+14/+9 (1d8+6), Arco Longo +16/+11/+6 (1d8+3) ou Lança Longa

+17/+12/+7 (1d8+4); T Vil; SV +11/+4/+6; **Habilidades:** For 17, Des 16, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 18; **Vantagens:** Ataque Poderoso, Combate Montado, Diplomata, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, Liderança, Trespasar, [Reconhecimento, Potência +2, Grito de Liderança, Estratégia +2, Ordenar Cooperação]; **Perícias:** Blefar +14, Cavalgar +14, Disfarce +6, Diplomacia +10, Escalar +1, Intimidar +15, Natação +1, Observar +6, Obter Informação +8, Ouvir +3, Procurar +7, Sentir Motivação +13, Procurar +7, Saltar +1, Sobrevivência +7, Conhecimentos: Nobreza +12, Velha Britânia +11; **Equipamento:** traje de nobre, Kwrqysh, lança longa* (18+/x3), arco longo (composto +3, 18*/x3), aljava, 20 flechas, adaga (17+/x2), cota de malha* (5/-1/-4), escudo grande, cavalo de guerra leve, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico) e saxão.

Tesouros: Kwrqysh^R (espada longa +3, 17+/x2); ninguém sabe ao certo quantos baús de tesouros possui.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Auferidor (e), 1 Arqueiro (e), 2 Assassinos (1e1v), 2 Batedores (1n1e), 1 Bardo (n), 1 Druida (n), 2 Espiões (2v), 2 Lanças Negras (1e1v) e 2 Mensageiros (2e).

Seguidores: 20 cavalarianos (12n8e).

Parceiro: Ywarch, O Mudo (druida pagão, experiente).

Feitos Gloriosos: Convenceu lanceiros saxões a se juntarem às forças britânicas; venceu em combate o gigante saxão Eofrecca; recuperou a coroa perdida do rei Lot após a queda de Lothian.

Segredo: Mordred é o grande traidor e arquivilão das crônicas, mas o Mestre deve deixar claro que o filho de Artorius está acima de qualquer suspeita antes da revelação; o elemento surpresa deve estar em seus aliados, alguns indivíduos que os heróis imaginavam íntegros e que jamais seriam comprados pelo ouro ou pela ambição.

Mesmo que possa ser mentira, os jogadores devem ser levados a acreditar que Mordred na verdade é o grande responsável pelo ataque conjunto de saxões, pictos e irlandeses, respectivamente às fronteiras leste, norte e oeste do Grande Reino (pág. 18).

Viviane, A Senhora do Lago

“Seu refúgio havia se transformado numa prisão; era uma bela caverna, semi-coberta pela mais linda cachoeira, ambas protegidas por uma clareira entre os gigantes carvalhos próximos de Ynis Wydryn. Estava tão velha que mal podia caminhar sem ajuda.”



Ocupação: Matriarca de Logres (Reputação 10, Recursos 9, Glória 5); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Culto à Deusa; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Maternalista, atenciosa, carinhosa, dissimulada e cruel; **Aparência:** Definida.

Descrição: Entre suas protegidas, parece uma doce avozinha a quem todas gostam de pentear os longos cabelos brancos e ouvir suas histórias, indiferentes à sua respiração pesada e a aparência cadavérica. O que poucas delas sabem, porém, é que com a sua magia ela é ainda capaz de se levantar e tomar emprestada parte de sua antiga grandiosidade, mesmo que por pouco tempo. Mas sua influência vai além dos feitiços ou do seu poder entre os Cultos Antigos; dezenas de esposas e mães de lordes e monarcas de todo o Grande Reino foram sacerdotisas de Avalon antes de se casarem, e muitas delas ainda se comunicam com frequência com a Senhora do Lago, oferecendo informações e às vezes pedindo sua bênção ou orientação sobre certos assuntos. Ou seja, desde que possa mandar um mensageiro e esperar o seu retorno, Viviane tem acesso a um teste de obter informação +15 em razão dessa rede de contatos.

Preocupação Atual: Em uma revelação muito clara no Sonhar, Viviane descobriu que a Santa Igreja irá esmagar os Cultos Antigos logo após a sua morte, condenando todos os druidas e sacerdotisas ao esquecimento num futuro próximo. Graças a essa visão, pela primeira vez em mais de meio século de total dedicação e serviço à Deusa, Viviane decidiu enfrentar o seu próprio destino postergando o máximo possível o dia da sua morte.

Sua esperança é que druidas e padres possam deixar um dia suas desavenças de lado. Assim, a Santa Igreja será misericordiosa com os Cultos Antigos e não trará somente dor e sofrimento aos seus seguidores, como fizeram os romanos meio século antes.

Viviane, A Senhora do Lago (Pagã Druida 18/ Sacerdotisa 10; Venerável/12pD), Inic -4, Def 19/12 (CA 7), Vid 12 (8 PV), Abs 1, Ataq-; TNeuro; SV -1/-7/+27; **Habilidades:** For 3, Des 3, Con 4, Int 16, Sab 22, Car 18; **Vantagens:** Diplomata, Duro de Matar, Fanatismo, Negociador, Olhos Atentos, Persuasiva, Sabedoria Extraordinária,

Tolerância, Usar Magias, [Proteção Divina, Companheiro Animal (Pássaro), Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, Imunidade a Venenos, Corpo Atemporal, A Visão, Face da Deusa (Merlin), Sensibilidade +4]; **Perícias:** Adestrar Animais +10, Alquimia +13, Blefar +18, Cavalgar +2, Concentração +3, Cura +12, Diplomacia +18, Identificar Magias +13, Intimidar +14, Observar +12, Ofício (Tear) +9, Ouvir +12, Procurar +6, Profissão (Herborista) +22, Sentir Motivação +20, Sobrevivência +16, Conhecimentos: Nobreza +11, Natureza +14, Religião Pagã +26, Velha Britânia +24; **Equipamento:** traje de sacerdotisa, manto de peles pesado (1/0/0), Punhal de Modron, Anel do Lago; **Idiomas:** Britânico, pagão (druídico), grego, bretão e irlandês.

Efeitos da Idade Avançada: Deslocamento Reduzido (1,5m), Não pode fazer qualquer ataque físico e sem ajuda é dificilmente capaz de evitar a condição Caído (ver Livro do Jogador).

Tesouros: Punhal de Modron^R (Ponte Onírica 1x2 sessões), Anel do Lago^R (Acelerar Magia, Estender Magia, Magia Penetrante, Maximizar Magia e Potencializar Magia, +3 Vontade).

Magias: Druida e Sacerdotisa, 168 PM: 0) Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magia, Detectar Venenos, Intuir Direção, Ler Magias, Orientação, Purificar Alimentos, Resistência, Virtude; 1) Acalmar Animais⁴, Arma Abençoada, Bom fruto, Curar Ferimentos Leves³, Detectar Animais ou Plantas, Detectar Armadilhas, Enfeitiçar Animal², Falar com Animais⁴, Invisibilidade contra Animais, Máscara da Morte*, Passos Longos, Pedra Encantada, Presa Mágica, Suportar Elementos²; 2) Agilidade do Gato¹, Comando, Força do Touro¹, Fortalecer Companheiro Animal*, Imobilizar Animal, Localizar Comunidade*, Mensageiro Animal, Remover Paralisia, Resistência a Elementos¹, Restauração Menor, Retardar Envenenamento¹, Sabedoria da Coruja¹, Transe Animal², Vigor do Urso¹; 3) Aura de Coragem*, Curar Ferimentos Moderados², Dominar Animais¹, Falar com as Plantas, Neutralizar Venenos, Praga, Presa Mágica Maior, Prever o Tempo*, Proteção contra Elementos¹, Remover Doenças; 4) Alarme Mental¹, Curar Ferimentos Graves, Dificultar Detecção¹, Dissipar Magia, Forma Onírica*, Grito da Harpia*, Vidência; 5) Comunhão com a Natureza, Curar Ferimentos Críticos, Detectar Linhagem, Proteção contra a Morte, Santificar, Transferência do Poder Divino. *Ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica. Certas magias podem ter, uma vez por dia, efeitos de talentos metamágicos: ¹Estender Magia (+1PM), ²Potencializar Magia (+2PM), ³Maximizar Magia (+3PM) ou ⁴Acelerar Magia (+4PM).

Subordinados: 1 Artesão (v), 3 Bardos (2n1e), 2 Parteiras (1e1v), 1 Espião (v), 3 Mensageiros (3e), 6 Rangeres (3e3v) e 4 sacerdotisas (4n).

Feitos Gloriosos: Foi a mais jovem sacerdotisa a ser consagrada Senhora do Lago (tinha apenas vinte invernos); conseguiu recuperar boa parte da influência dos Cultos Antigos na Velha Britânia após o abandono de Roma; obrigou as tribos rebeldes a se submeterem a Uther Pendragon; fez os britânicos acreditarem no mito de que a Floresta de Avalon é um lugar proibido para os cristãos; obrigou os outros arquidruídas a reconhecer a autoridade de Artur.

O Mito de Avalon: A Floresta de Avalon é proibida aos cristãos. Qualquer devoto da Santa Igreja que quiser tentar entrar em suas matas sem a autorização de um druida precisa vencer um teste de Vontade (CD 30) ou simplesmente desistirá por puro medo.

Segredo: Viviane prefere passar a maior parte do tempo no Sonhar, onde ainda pode interferir na política do Grande Reino. No País do Verão ela possui a característica de classe Forma Selvagem.

Nimue, A Oradora de Avalon

"Ninguém odiava mais os cristãos do que ela. Na juventude, um clérigo a trançou numa igreja e a torturou por três longos dias. Antes de fugir, teve o olho esmagado com um crucifixo."



Ocupação: Sacerdotisa de Avalon (Reputação 5, Recursos 2, Glória 2); **Posição:** Sacerdote/Servo; **Lealdade:** Culto à Deusa; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Neutra, perceptiva, impaciente, arrogante e vingativa; **Aparência:** Indomável.

Descrição: Talvez Nimue se tornasse a mais bela das damas se não fosse o horror vivido por ela e outras duas virgens nas mãos de um maligno clérigo de Glastonbury e seus seguidores desesperados. Já não era mais mole ou previsível como as outras meninas de Ynis Wydryn desde que fugiu daquela prisão, e provavelmente por isso alcançou a maior posição entre as escolhidas da Senhora do Lago, atrás apenas de Morgana e Niniane. Jamais pensou que algum dia se tornaria matriarca de Avalon, mas depois que uma fugiu e a outra se matou, Nimue foi apontada como sucessora de Viviane.

Logo depois descobriu que os planos de sua senhora visavam a paz entre padres e druidas, e perguntou-se por que ela, justamente a maior inimiga dos cristãos, iria sucedê-la como matriarca de Logres. Quando entendeu que Viviane encontrara uma maneira de evitar a própria morte e a explorava com promessas vazias, Nimue passou a se sentir exatamente como as antigas sucessoras, usada.

Preocupação Atual: Diferente de Morgana e Niniane, Nimue pretende se vingar da Senhora do Lago pela humilhação sofrida. Enquanto ela ainda não tem coragem (e talvez nunca tenha) de assassinar Viviane, a Oradora de Avalon governa em nome de Ynis Wydryn com o coração amargo mas a mente afiada. Obrigada pela Senhora do Lago a não se voltar contra os padres, Nimue mesmo assim encontra diferentes meios de atrapalhar a expansão cristã sobre a Dumnonia, às vezes manipulando os lordes da região e por outras entrando em contato com Morgana ou Merlin.

Nimue, A Caolha (Pagão Druida 5/ Sacerdotisa 6; Adulta), Inic +2, Def 18/13 (CA 12), Vid 23 (77 PV), Abs 0, Ataq Básico +7/+2; T Inconstante; SV +9/+5/+13; **Habilidades:** For 13, Des 14, Con 16, Int 16, Sab 19, Car 15; **Vantagens:** Diplomata, Fanatismo, Negociador, Persuasivo, Usar Magias, [Proteção Divina, Companheiro Animal (Cavalo Leve), Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, A Visão, Face da Deusa (Derfel), Sensibilidade +2]; **Perícias:** Adestrar Animais +4, Atuação: Oratória +6, Blefar +10, Cavalgar +4, Concentração +7, Cura +6, Diplomacia +10, Esconder +3, Furtividade +3, Identificar Magia +9, Intimidar +15, Observar +8, Ofício (Tear) +7, Ouvir +8, Procurar +4, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +8, Conhecimentos: Nobreza +4, Natureza +9, Religião Pagã +19, Velha Britânia +17; **Equipamento:** traje de sacerdotisa, punhal (18+/x2), Olho de Ouro; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico), picto e feérico.

Tesouro: Olho de Ouro^R (Medo 1x2 sessões, +3 intimidar).

Magias: Druida, 32 PM: 0) Detectar Magia, Detectar Venenos, Intuir Direção, Ler Magias, Orientação, Resistência; 1) Bom fruto, Curar Ferimentos Leves, Detectar Animais ou Plantas, Enfeitiçar Animal, Farejar*, Invisibilidade contra Animais, Máscara da Morte*, Suportar Elementos; 2) Cerca Fantasma*, Fortalecer Companheiro Animal, Localizar Comunidade*, Resistência a Elementos; 3) Neutralizar Venenos, Prever o Tempo*, Remover Doenças; 4) Dificultar Detecção.

*Ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica.

Feitos Gloriosos: Aterrorizou todos os reis da Velha Britânia em uma festa em Camelot, quando previu o horrível final de Artorius; alterou o destino de uma batalha ao mostrar um caminho secreto que levava até a retaguarda do exército inimigo.

Segredo: Seu desejo atual mais íntimo é aprender mais sobre a magia arcana trazida por Merlin. Apesar do desprezo por Morgana, seu antigo desafeto, ambas entendem que o serviço à Deusa precisa estar acima destes sentimentos, o que as tornam grande aliadas na luta contra os padres e o crescimento desenfreado de seus templos.

Outras Personalidades de Logres



Sagramor, O Impetuoso; **Ocupação:** Duque-de-guerra de Camelot (Reputação 6, Recursos 9, Glória 4); **Lealdade:** Grande Rei; **Comportamento:** Exótico, impulsivo, extrovertido, vingativo e assustador; **Tendência:** Vingador; **Idiomas:** Britânico e númida.

Descrição: Poucos homens de pele negra alcançaram a Velha Britânia nos tempos de Camelot, a ponto de alguns britânicos acreditarem que apenas Sagramor possa ser daquele jeito. Sua fúria em batalha, como as estratégias audaciosas, tornaram seu nome ao longo dos anos o mais temido em Lloegy. Quando se aproxima das terras dos saxões, Sagramor mantém sobre a cabeça o seu temível elmo de batalha com o qual consegue manter por dias. **Escudo:** Crânio.

[Távola Redonda Númida, Elite; **Modificações:** For 18 (+2 Ataq e Dano), intimidar +13, sobrevivência +8]; **Tesouro:** Vyr^R (cimitarra +2, 17+/x2, Arma Mágica Maior 1x2 sessões, vale como espada longa).



Balin, O Terrível; **Ocupação:** Chefe Local de Abona (Reputação 5, Recursos 7, Glória 2); **Lealdade:** Grande Rei; **Comportamento:** Grosseiro, violento, desequilibrado, supersticioso e vingativo; **Tendência:** Vingador; **Idioma:** Britânico.

Descrição: Depois de perder seu inseparável irmão Balan, Balin se perdeu na bebida e no jogo, tornou-se inimigo jurado da Senhora do Lago e acabou por ser mandado para a vila de Abona, para que esfriasse o temperamento. Por desejar voltar logo à capital, já fez de tudo para mostrar que se regenerou e está começando a perder a paciência. **Escudo:** Machado de Batalha.

[Fúria de Gales Pagão, Veterano; **Modificações:** For 19 (+1 Ataq e Dano), escalar +4, natação +2, diplomacia +4, intimidar +15]; **Tesouro:** Morgwmellyr^R (machado de batalha +2, 19-20/x3).



Lazarus, O Humilde; **Ocupação:** Patriarca de Glastonbury (Reputação 5, Recursos 6, Glória 0); **Lealdade:** Cristãos Romanos; **Comportamento:** Ordeiro, dissimulado, ambicioso, oportunista e avarento; **Tendência:** Vil; **Idiomas:** Britânico e romano (cristão).

Descrição: Por mais que odeie o bispo de Gwent, Lazarus sabe que precisa agir secretamente e em comum acordo com Samsun, tanto para que um dia sua facção da Santa Igreja volte a dominar o Grande Reino quanto para acabar para sempre com a influência dos Cultos Antigos. Seu maior desejo é se tornar bispo de Logres, mesmo que para isso ele tenha de vender a sua própria alma para conseguir finalmente se sentar no trono do templo de Camelot.

[Patriarca Bretão, Veterano; **Modificações:** Con 12 (+4 Vid/ +30 PV, +4 Fort), Car 9 (-4), blefar +14, cura +2, diplomacia +15, intimidar +7, obter informação +12, ouvir +5, conhecimentos: Velha Britânia +4, nobreza +9]; **Tesouro:** Crucifixo de Lazarus^R (tendência dissimulada: Ordeiro, +3 vontade).

Rei Ratir da Durnovária, O Rei-Mercador

“Cavaleiros acompanhavam o rei onde quer que fosse, como se sua vida estivesse sempre em perigo; era como se ele esperasse por uma faca nas costas à todo e qualquer momento.”



Ocupação: Rei da Durnovária (Reputação 4, Recursos 10, Glória 1); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Nenhuma; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Arrogante, covarde, ambicioso, paranóico e cuidadoso; **Aparência:** Mesquinho.

Descrição: Último herdeiro de uma longa linha de sucessão, Ratir havia sido criado entre os ricos mercadores da família de sua mãe quando soube que o pai Ulfius e seus irmãos foram emboscados e mortos pelos saxões. Sempre aconselhado pelos familiares, Ratir apenas tinha liberdade quando desaparecia na cidade com o druida Ymyr, que não somente lhe ensinou os segredos das ruas como o introduziu à sua caótica guilda dos ladrões.

Protegido por Ymyr, a quem os criminosos da Durnovária têm grande respeito e temor, Ratir permitiu que a escória dos portos e tavernas se misturassem às guildas e caravanas de comércio, o que fez com que seus mercadores ficassem ainda mais ricos e influentes. Também ajudou mercadores de toda a Grande Ilha a resistir contra os abusos de certos lordes, pois o próprio rei Ratir cobre o prejuízo quando é necessário estabelecer um bloqueio comercial.

Preocupação Atual: Desde que mantenha ladrões e mercadores satisfeitos, o rei não tem muito com o que temer na Durnovária, o que o permite olhar para os outros reinos e fazer todo o possível para que seus representantes comerciais estimulem a criação de novas rotas de comércio e aumentem mais ainda seus contatos.



Ratir, O Rei-Mercador (Bretão Ladino 6/ Governante 5; Adulto), Inic +8, Def 22/14 (CA 16), Vid 20 (49 PV), Abs 2, Ataq Básico +7/+2, Adaga +12/+7 (1d4+1); T Egoísta; SV +7/+10/+11; **Habilidades:** For 12, Des 18, Con 13, Int 18, Sab 14,

Car 15; **Vantagens:** Acuidade com Adaga, Ardiloso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Liderança, [Ataque Furtivo +3d6, Encontrar Armadilha, Evasão, Sentir Armadilhas +2, Esquiva Sobrenatural, Autoridade, Favores +2, Imponência (CD 15)]; **Perícias:** Abrir Fechaduras +10, Arte da Fuga +9, Avaliação +11, Blefar +19, Decifrar Escrita +13, Diplomacia +14, Equilíbrio +10, Escalar +6, Esconder +12, Furtividade +13, Intimidar +17, Natação +4, Observar +9, Obter Informação +19, Ouvir +14, Procurar +7, Saltar +7, Sentir Motivação +15, Conhecimentos: Nobreza+12, Velha Britânia+13; **Equipamento:** traje de nobre*, armadura de couro* (2/0/0), Amuleto de Proteção, adaga* (18+/x2), melígora (veneno, ferimento CD 12, dano: paralisia/1 Con), instrumentos de ladrão, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico, romano (cristão), pagão (druidico), saxão e bretão.

Tesouros: Amuleto de Proteção^R (Esconderijo Perfeito 1x2 sessões, +3 Vontade); O Rei-Mercador possui vinte e três baús de tesouros.

Subordinados: 2 Administradores (1e1v), 1 Arauto (e), 1 Assassino (v), 2 Conselheiros (1e1v), 3 Emissários (2n1e), 2 Espiões (2v), 2 Generais (2e1v), 1 Guardião (2v), 3 Magistrados (3e) e 3 Mensageiros (3e).

Seguidores: 12 ladrões (2n6e4v).

Parceiro: Palanmir, O Contador.

Feito Glorioso: Convenceu os reis da Velha Britânia de que não estava por trás da misteriosa “guilda” de mercadores, quando na verdade sempre foi um dos seus maiores incentivadores.

Segredo: Por mais que Ratir não admita, seu controle sobre a Guilda dos mercadores é tênue pois suas ordens não serão obedecidas se não forem interessantes ou lucrativas para os comerciantes.

Ymyr, O Imundo

“Quem diria que aquele miserável encardido era o responsável pela trégua entre os mercadores e os criminosos da Durnovária? Parecia mais um bêbado horroroso que um druida.”



Ocupação: Arquidruída da Durnovária (Reputação 6, Recursos 9, Glória 2); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cultos Sangrentos; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Maníaco, sarcástico, visionário, dissimulado e cruel; **Aparência:** Asqueroso.

Descrição: Para o horror dos druidas, Ymyr vive numa gigantesca metrópole como um mendigo. No entanto, sua aparência bizarra e suas palavras sedutoras o tornaram famoso: os soldados lhe abaixam a cabeça, os ladrões buscam o seu conselho e os mercadores aceitam que roube toda a comida e bebida que conseguir, não somente por temerem seu mau-olhado, mas por saberem que ele é o principal conselheiro do rei Ratir e o maior sacerdote do Deus Crom Dubh, Senhor dos Ladrões, da Guerra e da Miséria.

Ymyr conheceu o rei quando este ainda era criança; logo os dois se tornaram aliados e prestaram um juramento mútuo: enquanto Ratir acoberta os ladrões do reino, o arquidruída continuará a ajudá-lo a acumular cada vez mais poder e influência, até o dia em que o rei da Durnovária possa eventualmente se tornar Grande Rei.

Preocupação Atual: Entre os criminosos, Ymyr prega que um dia teve uma revelação do Deus-Aleijado, que lhe ordenou que reunisse uma organização de ladrões. Desde então, a escória da Durnovária se encontra uma vez por mês para trocar informações, celebrar seus rituais e esclarecer os limites dados pelo rei quanto às guildas.

Os únicos males que parecem conter Ymyr são a idade e o vício ocasional pela bebida, que o deixam vagando feito um lunático pelas ruas por dias antes que consiga recuperar a consciência.

Ymyr, O Imundo (Irlandês Ladino 3/ Druida 6/ Arquidruída 4; Venerável/8pD), Inic -3, Def 15/11 (CA 7), Vid 23 (72 PV), Abs 0, Ataq Básico +9/+4, Ferrão +9/+4 (1d4); T Inconstante; SV +2/-5/+14; **Habilidades:** For 6, Des 5, Con 14, Int 13, Sab 19, Car 16; **Vantagens:** A Visão, Auto-suficiente, Fanatismo, Persuasivo, Sabedoria Extraordinária, Sorrateiro, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilha, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Proteção Divina, Companheiro Animal (Rato), Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, Reconhecimento, Intocável, Favores +1, Alma Bizarra]; **Perícias:** Blefar +13, Concentração +7, Cura +11, Esconder +4, Furtividade +6, Intimidar +17, Observar +10, Obter Informação +8, Ouvir +6, Procurar +3, Sentir Motivação +8, Usar Cordas +6, Conhecimentos: Religião Pagã +13, Velha Britânia +7; **Equipamento:** traje de druida, Ferrão, melígora (veneno, ferimento CD 12, dano: paralisia/1 Con); **Idiomas:** Britânico e pagão (druidico).

Tesouro: Ferrão^R (adaga +2, 18+/x2, Forma Onírica 1x2 sessões).

Subordinados: 1 Assassino (v), 1 Curandeiro (e), 2 Espiões (1e1v), e 6 Ladrões (3n2e1v), a quem chamam de “meus filhos”.

Feitos Gloriosos: Colocou Ratir no poder ao convencer Ulfius a levar seus filhos mais velhos para a emboscada preparada pelos saxões; transformou-se numa lenda viva entre os durnovarianos, que o respeitam e temem como se não fosse humano.

Outras Personalidades da Durnovária



Silurius, O Avaro; *Ocupação:* Bispo da Durnovária (*Reputação* 3, *Recursos* 9, *Glória* 1); *Lealdade:* Cristãos Britânicos; *Comportamento:* Orgulhoso, vaidoso, avarento, invejoso e luxurioso; *Tendência:* Egoísta; *Idiomas:* Britânico, romano (cristão), bretão e saxão.

Descrição: Talvez por ser o único padre que jamais tentou converter ou passar um sermão no rei Ratir, Silurius foi indicado ao bispado da Durnovária. Diferente dos outros cristãos, entendeu que o único desejo do rei-mercador em relação à igreja é arrecadar impostos e não encontrar qualquer sacerdote pregando contra os negócios ou seus protegidos; e por confundir o ofício sagrado com o mercantil, Silurius já foi excomungado por vários bispos do Grande Reino.

[Investigador Romano, Experiente; *Modificações:* Int 14 (+1), Car 18 (+2), blefar +17, diplomacia +11, intimidar +13, obter informação +13, conhecimentos: velha britânia +12, religião cristã +13].



Palanmir, O Contador; *Ocupação:* Burgomestre (*Reputação* 2, *Recursos* 3, *Glória* 0); *Lealdade:* Ratir; *Comportamento:* Medroso, obsessivo, culto, leal e cuidadoso; *Tendência:* Ordeiro; *Idiomas:* Britânico, romano (cristão), bretão, pagão (druidico) e irlandês;

Descrição: Por mais que o rei Ratir adore tratá-lo como um imbecil, o rei da Durnovária sabe que sem o seu braço direito as finanças do país entrariam em colapso. Leal como um cão, o pobre Palanmir faz de tudo para não enfurecer seu patrono, mesmo que tenha de viver boa parte do tempo enfurnado no salão real dos tesouros.

[Ladrão Bretão, Veterano; *Modificações:* Int 18 (+4), blefar +12, avaliação +13, decifrar escrita +12, observar +8, conhecimentos: usar ábaco +12, nobreza +9, velha britânia +12].



Belimor, O Velhaco; *Ocupação:* Duque-de-guerra da Durnovária (*Reputação* 4, *Recursos* 9, *Glória* 1); *Lealdade:* Lanças Negras; *Comportamento:* Bruto, ranzinza, paranóico, ambicioso e covarde; *Tendência:* Vil; *Idiomas:* Britânico, bretão e romano (cristão).

Descrição: Quando o rei Ulfius caiu em combate e foi substituído pelo seu filho mais novo, Ratir, os Filhos de Taranis (uma organização de cavaleiros durnovarianos) começaram a debandar para Logres por não acreditarem que aquele seria um monarca justo. Belimor, um dos que ficaram, contratou diversos Lanças Negras da Cornualha para recompor o exército e por isso foi elevado à posição de lorde.

[General Bretão, Veterano; *Modificações:* For 15 (+1 Ataq e Dano), Con 14 (+2 Vida/+18 PV, +2 Fort), blefar +11, intimidar +13]; *Tesouro:* Matadora de Abusados^R (espada longa +1, 18-20/x2).



Vigwyn, O Caolho; *Ocupação:* Campeão da Durnovária (*Reputação* 5, *Recursos* 5, *Glória* 2); *Lealdade:* Grande Reino; *Comportamento:* Bravo, reservado, impaciente, vingativo e indisciplinado; *Tendência:* Inconstante; *Idiomas:* Britânico e nórdico.

Descrição: Filho de pescadores nortistas que foram escravizados no mar Germânico e trazidos para a Durnovária, Vigwyn encontrou a liberdade e a riqueza nos campos de batalha. Quando perdeu o olho esquerdo ao vencer o antigo campeão do rei, foi presenteado por Ratir com uma gema negra para que fosse colocada no lugar.

[Campeão Nórdico, Experiente; *Modificações:* Con 18 (+1 Vid/+8 PV, +1 Fort), blefar +4, intimidar +13]; *Tesouro:* Olho de Ônyx^R (Medo 1x2 sessões, +3 intimidar).

Rei Maleus de Gwent, O Penitente

"Mesmo sendo firme, Maleus não era inquisitivo como os outros monarcas. Preferia dividir seu tempo entre as benfeitorias do reino e suas preces do que gastá-lo ouvindo reclamações sobre os excessos praticados pelo seu tão querido bispo."



Ocupação: Rei de Gwent (*Reputação* 8, *Recursos* 9, *Glória* 2); *Posição:* Monarca/Patrono; *Lealdade:* Grande Reino; *Devoção:* Santa Igreja; *Comportamento:* Religioso, justo, humilde, responsável e atencioso; *Aparência:* Devoto.

Descrição: O antigo monarca de Gwent havia ajudado Uther na guerra contra os saxões, mas por alguma razão desconhecida não mandou um único lanceiro para ajudar Artur contra estes mesmos invasores anos depois. Só após a sua morte, o *edling* Maleus teve coragem de engrossar as fileiras que resistiam aos bárbaros saxões, uma escolha que levou à morte milhares de gwentianos nas batalhas que se sucederam. Devido à posição geográfica, nenhum país sofreu tanto quanto Gwent pelos machados vindos do leste.

Maleus estava reunindo o que restava de suas forças no norte na mesma época em que seus familiares e amigos foram emboscados e brutalmente assassinados nas proximidades de Corinium, justamente quando tentavam alcançar Logres e pedir auxílio ao Grande Rei. Mas graças aos clérigos que se recusaram a fugir, Maleus conseguiu não apenas reverter o rumo da guerra como ainda auxiliou Artur a garantir a vitória no monte Badon.

Preocupação Atual: Se o bispo se preocupa com os inimigos do reino e da igreja, Maleus prefere voltar sua atenção a quem precisa; depois de Artorius, foi o monarca que mais investiu o ouro saxão na recuperação das fazendas e comunidades de seu país.



Maleus, O Penitente (Romano-Pagão Paladino 5/ Cavaleiro 2/ General 3/ Governante 5; Velho/5pD), Inic +1, Def 24e/17 (CA 18), Vid 28 (101 PV), Abs 5, Ataq Básico +13/+8/+3, Gládio de Gwent +17/+12/+7 (1d6+4), Lança Longa +15/+10/+5 (1d8+2); T Justo;

SV +14/+2/+15; *Habilidades:* For 14, Des 12, Con 15, Int 14, Sab 16, Car 17; *Vantagens:* Alfabetizado, Aristocrata, Arma Preferida (Espada Curta), Ataque Poderoso, Combate Montado, Levantar Parede de Escudos, Liderança, [Proteção Divina, Aura do Bem, Destruir o Mal 2/dia, Graça Divina, Aura de Coragem, Saúde Divina, Reconhecimento, Grito de Liderança, Estratégia +2, Ordenar Cooperação, Autoridade, Favores +2, Imponência (CD 15)]; *Perícias:* Adestrar Animais +12, Cavalgar +11, Concentração +8, Cura +7, Diplomacia +19, Intimidar +17, Observar +11, Ouvir +8, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +9, Conhecimentos: Nobreza +20, Religião Cristã +9, Velha Britânia +19; *Equipamento:* traje de nobre*, peitoral de bronze* (5/-1/-3), Gládio de Gwent, Crucifixo de Maleus, lança longa (18+/x3), grande, cavalo de guerra pesado, *obras-primas; *Idiomas:* Britânico, romano (cristão) e bretão.

Tesouros: Gládio de Gwent^R (espada curta +2, +2 dano vs. saxões, 17+/x2), Crucifixo de Maleus^R (+3 Vontade, *Sermão da Serenidade* 1x2 sessões); Maleus possui quinze baús de tesouros.

Subordinados: 3 Administradores (3e), 1 Arauto (e), 1 Artesão (v), 3 Caçadores (3e), 4 Conselheiros (2e2v), 2 Emissários (1e1v), 5 Magistrados (5e), 5 Mensageiros (5e), 3 Padres (3n) e 1 Rastreador (e).

Seguidores: 20 paladinos (14n5e1v), os "preferidos do rei", que são tão leais ao rei quando ao bispo Samsun.

Parceiro: Gudovan, O Manco (burgomestre romano, veterano).

Feitos Gloriosos: Recuperou Gwent dos conquistadores saxões quando o reino já havia sido dado como perdido; sua intervenção foi essencial na vitória final contra os saxões no monte Badon.

Segredo: Maleus jamais se perdoou pela morte dos irmãos, tios, primos e sobrinhos; para o rei só o seu confessor, o bispo Samsum, consegue plenamente compreender a sua dor.

Samsum de Corinium

“Sua constante prepotência era suficiente para irritar qualquer um que não pertencesse à sua devoção, mas alguma coisa fazia com que os cristãos o vissem como um santo vivo.”



Ocupação: Bispo de Gwent (Reputação 7, Recursos 9, Glória 2); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cristãos Romanos; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Oportunista, penitente, ambicioso, frio e soberbo; **Aparência:** Arrogante.

Descrição: Ninguém jamais havia ouvido o nome Samsum antes da vitória contra os saxões no monte Badon. Ele surgiu quando os clérigos de Gwent se juntaram para saber quem havia sobrevivido ou morrido nos meses de dominação saxã antes do final da guerra. Desde então, sua figura esquelética passou a ser encontrada pelos quatro cantos de Gwent e Logres, pregando a vitória da fé cristã sobre os inimigos de Deus para todos os lordes que encontrasse.

Sua oratória logo chamou a atenção de Artur e Maleus. Mas se o primeiro viu naquele padre um aliado que poderia ajudar a conter o temperamento dos cristãos, o segundo encontrou alguém a quem poderia revelar seus temores e anseios mais profundos, sem medo de suas fraquezas pudessem ser expostas. Samsum então se tornou bispo das duas nações, por pressão de seus próprios reis.

Preocupação Atual: Tudo ia bem para Samsum até o surgimento dos rumores sobre o Santo Graal, cujo fascínio fez com que o bispo ficasse obcecado pela sua busca. Um certo dia, pôs na cabeça que os druidas estariam por trás do desaparecimento do Graal, o que o fez cometer uma série de erros, como quase jogar Gwent contra Gales do Norte e organizar uma revolta contra os pagãos em Logres, o que terminou com a perda do seu bispado no reino.

Já há um bom tempo está recolhido em Corinium, mostrando-se preocupado exclusivamente com as almas de seu agora reduzido rebanho, mas certamente também está arquitetando uma forma de virar o destino à seu favor e conseguir para si a Sagrada Regalia.

Samsum, O Santo (Bretão Ladino 1/ Clérigo 6/ Patriarca 8; Velho/7pD), Inic +2, Def 17/12 (CA 8), Vid 13 (36 PV), Abs 0, Ataq Básico +8/+3; T Vil; SV +2/+4/+17; **Habilidades:** For 6, Des 6, Con 10, Int 17, Sab 18, Car 16; **Vantagens:** Foco em Conhecimento; Nobreza, Fanatismo, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Negociador, Persuasivo, Vontade de Ferro, [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas, Alfabetizado, Proteção Divina, Reconhecimento, Criar Rumores, Favores +3, Levantar Multidões, Demanda, Excomungar]; **Perícias:** Avaliação +12, Atuação (Oratória) +13, Bleafar +18, Diplomacia +16, Falsificação +13, Furtividade +8, Obter Informação +14, Ouvir +13, Procurar +8, Sentir Motivação +15, Conhecimentos: Nobreza +17, Religião Cristã +25, Velha Britânia +13; **Equipamento:** traje de padre*, Crucifixo de Samsum, livro sagrado*, kit de escrita*, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico, romano (cristão), bretão e grego.

Tesouros: Crucifixo de Samsum^R (+3 vontade, Comando Maior 1x2 sessões); Samsum possui aproximadamente vinte e um baús de tesouros deixados por cristãos de todo o Grande Reino.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Artesão (e), 2 Caçadores de Bruxas (2e), 2 Espiões (2v), 6 Mensageiros (6e), 3 Padres (3n) e 4 Paladinos (3n1e).

Seguidores: Dezenas de plebeus fanáticos.

Parceiro: Maleus, O Penitente.

Feitos Gloriosos: Conseguiu ascender à posição de bispo de Logres e Gwent mesmo sendo pouco conhecido no período; possui um controle impressionante sobre o rei de Gwent.

Segredo: Samsum ficou escondido em Glastonbury no período da guerra contra os saxões, e não nas florestas de Gwent liderando as forças que resistiram aos invasores como gosta tanto de alardear.

Outras Personalidades de Gwent



Tewdric, O Severo; **Ocupação:** Duque-de-guerra de Triburnium (Reputação 4, Recursos 7, Glória 1); **Lealdade:** Maleus; **Comportamento:** Determinado, civilizado, diplomático, crédulo e complacente; **Tendência:** Justo; **Idiomas:** Britânico e romano (cristão).

Descrição: O herdeiro de Maleus tinha tudo para ser um garoto mimado e arrogante, tamanha a displicência com que foi criado por seus tutores longe do pai. Mas especialmente desde que seus familiares foram assassinados pelos saxões, Tewdric sempre soube que deveria ser um homem responsável, por isso desde muito cedo juntou-se aos exércitos do pai, tanto para conquistar o respeito dos soldados como o de seus inimigos. Logo chegará o dia em que irá tomar o lugar do pai no trono de Corinium e mostrar aos gwentianos o seu valor. **Escudo:** Espada deitada sobre a cruz de Gwent.

[Lorde Romano-Pagão, Novato; **Modificações:** Sab 16 (+1 Vont), diplomacia +14, ouvir +9, sentir motivação +12, conhecimento: religião cristã +7]; **Tesouro:** Donwr^R (espada longa +1, 18+/x2).



Bors, O Forte; **Ocupação:** Nobre Cavaleiro (Reputação 5, Recursos 4, Glória 2); **Lealdade:** Santa Igreja; **Comportamento:** Melancólico, íntegro, companheiro, resignado e supersticioso; **Tendência:** Justo; **Idiomas:** Britânico e romano (cristão).

Descrição: Poucos homens possuem uma retidão de caráter como Bors, que diferente de seu primo Lancelot, nunca se deixou levar pelos olhares das mulheres ou os elogios de seus companheiros. Foi ele quem levou Galahad e Percival a Jerusalém e, em algum momento das crônicas, irá trazê-los de volta para o Grande Reino. Antes de sua triste fim, ainda ficará alguns bons anos em Gwent como campeão a convite de Maleus e Samsum.

[Ordem da Cruz Pagão, Veterano; **Modificações:** For 18 (+2 Ataq e Dano), conhecimento: religião cristã +5]; **Tesouro:** Lâmina de São Mellyr^R (espada longa +2, 18+/x2).



Gaius de Warwick; **Ocupação:** Patriarca de Warwick (Reputação 4, Recursos 6, Glória 1); **Lealdade:** Cristãos Romanos; **Comportamento:** Solícito, humilde, educado, leal e emotivo; **Tendência:** Justo; **Idiomas:** Britânico e romano (cristão). **Descrição:**

Poucos clérigos de Gwent são como Samsum, mas menos ainda inspiram tanta nobreza e bondade como o patriarca Gaius. Durante todos os longos anos de tensão que assolaram a região de Warwick o patriarca jamais abandonou seu rebanho, tendo sofrido horrores inenarráveis nas mãos dos saxões.

[Patriarca Bretão, Experiente; **Modificação:** conhecimento: religião cristã +16]. **Tesouro:** Crucifixo de Gaius^R (Aura de Coragem 1x2 sessões).

Rei Gorffyd de Powys, O Bruto

"Em público, o rei parecia viver entre o desprezo e a paranóia. Como nunca gostava de tomar certas decisões sozinho, lá estava Tanaburs ao seu lado; onde quer que estivessem, não havia uma alma que pudesse se sentir à vontade perto dos dois."



Ocupação: Rei de Powys (Reputação 7, Recursos 7, Glória 2); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Nenhuma; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Paranóico, intolerante, ambicioso, paternalista e violento; **Aparência:** Bárbaro.

Descrição: Produto de três gerações de apunhalamentos entre lordes e sangrentas guerras civis, Gorffyd é um homem que tende facilmente ao descontentamento e o constrangimento daqueles à sua volta. Após a morte de seu avô, Vortigern, Powys teve nada menos que sete reis, sendo que três deles nem mesmo pertenciam à família real. Os únicos que conseguiram se sustentar por algum tempo foram Brochvael e Leodegrance, respectivamente nas guerras de Uther e Artur contra os saxões. Fora estes dois períodos, Gorffyd tentou diversas vezes tomar o poder, tendo apenas sobrevivido aos dois últimos fracassos graças aos aliados que o acolheram fora do país.

Somente na terceira vez conseguiu sobrepujar as forças de seus inimigos e finalmente se sentar no trono de Caer Sws. Seus irmãos, Bornak e Gundric, passaram a lhe ser leais quando compreenderam que sem a ajuda dos mercenários estrangeiros trazidos por Gorffyd seria impossível se manter no poder. Mas o rei também aprendeu rápido; enquanto os lordes continuassem a cometer seus excessos sem qualquer intrometimento, o novo governo poderia ser tolerado pelo menos enquanto Gorffyd continuasse forte.

Preocupação Atual: Seu único desejo é continuar no trono de Caer Sws o máximo possível enquanto os Deuses assim permitirem. Para tanto, ele se vale da ajuda de seus protegidos, a quem gosta de manter sempre felizes e bem-dispostos uns com os outros.



Gorffyd, O Bruto (Pagão Bárbaro 6/ Ladino 5/ Governante 4; Meia-idade/3pD), Inic +6, Def 24e/16 (CA 19), Vid 32 (113 PV), Abs 3, Ataq Básico +12/+7/+2, Gwlebynr +17/+12/+8 (1d8+5), Lança Longa +15/+10/+5 (1d8+3); T Destruidor; SV +9/+5/+8;

Habilidades: For 16, Des 14, Con 17, Int 16, Sab 12, Car 9; **Vantagens:** Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Finta Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Levantar Parede de Escudos, Persuasivo, [Movimento Rápido, Fúria 2/dia, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilhas +3, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Ataque Furtivo +3d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Autoridade, Favores +2, Imponência (CD 10)]; **Perícias:** Arte da Fuga +11, Avaliação +10, Blefar +11, Cavalgar +14, Diplomacia +5, Escalar +15, Esconder +6, Falsificação +8, Furtividade +8, Intimidar +18, Natação +11, Observar +4, Ouvir +15, Saltar +7, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +10, Conhecimentos: Nobreza +9, Velha Britânia +9; **Equipamento:** traje de nobre, Gwlebynr, gibão de peles* (3/-1/-2), lança longa (18+/x3), escudo grande, cavalo de guerra pesado, *obra-prima; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico), bretão e irlandês.

Tesouros: Gwlebynr^R (machado de batalha +2, 18+/x3, Detectar Venenos 1x2 sessões); Gorffyd possui apenas doze baús de tesouros.

Subordinados: 1 Assassino (v), 1 Bardo (e), 1 Curandeiro (e), 1 Ferreiro (v), 2 Guardiões (1n1e), 2 Emissários (2n), 3 Espiões (3v), 3 Magistrados (3e) e 4 Mensageiros (4e).

Seguidores: 20 cavalarianos (8n9e3v). Os "Lanças de Gorffyd", vêm o rei com total admiração e lealdade.

Parceiro: Owain, O Alto (campeão pagão, veterano).

Feitos Gloriosos: Sobreviveu a repetidas derrotas vergonhosas sem deixar de fazer sua parte nos campos de batalha; finalmente tomou o trono de Powys, algo impensável há poucos anos.

Rumores: Dizem que Gorffyd espera apenas encontrar um bom motivo para entrar em guerra com Maleus de Gwent.

Tanaburs, O Horrendo

"Às vezes o velho Tanaburs chegava antes do rei, para farejar armadilhas ou qualquer outro perigo. Ficava de um lado para o outro junto daquele cachorro horrível, Uzrai, deixando todos à sua volta intimidados em meio aquele ritual bizarro."



Ocupação: Arquidruída de Powys (Reputação 7, Recursos 7, Glória 3); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cultos Sangrentos; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Espalhafatoso, neurótico, sério, supersticioso e intimidador; **Aparência:** Selvagem.

Descrição: Nenhum druida é capaz de causar tanto medo e horror quanto Tanaburs, bruxo e conselheiro do rei, mercador de almas e artífice de sacrifícios. Suas atrocidades praticadas para a glória dos Deuses Antigos parecem não encontrar fim, a ponto de vários druidas fora dos Cultos Sangrentos evitarem a sua companhia. Ninguém jamais teve coragem de tentar impedi-lo pois praticamente todos na côrte devem alguma coisa ao arquidruída.

Na juventude, Tanaburs foi um dos poucos druidas a se colocar contra a indicação de Artur ao trono do Grande Reino, ousando assim enfrentar a vontade de Avalon e conquistando a admiração da maior parte dos últimos reis de Powys. Desde então, qualquer druida que queira fazer qualquer coisa no país sem a autorização de Tanaburs costuma ter um encontro mais do que desagradável com o arquidruída do reino para uma conversa.

Preocupação Atual: Mesmo que Tanaburs saiba que nunca um powysiano seria capaz de levantar a voz contra a sua, o arquidruída acredita que nenhum outro monarca foi tão permissivo em relação às suas atrocidades quanto Gorffyd, por isso lhe serve com tanta fidelidade, como se o próprio Senhor do Submundo tivesse emergido da terra e lhe incumbido de proteger o rei de Powys.

Tanaburs, O Horrendo (Pagão Druida 9/ Andarilho 2/ Arquidruída 5; Velho/7pD), Inic -1, Def 19/14 (CA 9), Vid 21 (66 PV), Abs 0, Ataq Básico +8/+3; T Vil; SV +6/-1/+17; **Habilidades:** For 7, Des 8, Con 10, Int 15, Sab 19, Car 16; **Vantagens:** Contramágica Aprimorada, Fanatismo, Persuasivo, Sabedoria Extraordinária, Sacerdote Competente, Usar Magias, Vontade de Ferro, [Proteção Divina, Companheiro Animal (Cão), Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, Rastrear, Inimigo Predileto: Pagãos (+2), Encontrar Armadilhas, Reconhecimento, Intocável, Favores +1, Alma Bizarra, Demanda]; **Perícias:** Adestrar Animais +8, Blefar +13, Concentração +9, Cura +7, Diplomacia +8, Escalar +5, Esconder +9, Identificar Magia +8, Intimidar +19, Observar +12, Observar +12, Ouvir +9, Procurar +7, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +14, Conhecimentos: Natureza +10, Religião Pagã +18, Velha Britânia +13; **Equipamento:** traje de druida, punhal (18+/x2), Cajado de Tanaburs; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico) e bretão.

Tesouros: Cajado de Tanaburs^R (Detectar Inimigo Favorito 1x2 sessões, Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Maximizar Magia).

Subordinados: 1 Assassino (v), 5 Caçadores (5e), 2 Espiões (1e1v), 1 Fúria de Gales (v), 1 Ladrão (e), 1 Ranger (v) e 1 Rastreador (e).

Magias: Druida, 36 PM: 0) Detectar Magia, Detectar Venenos, Ler Magias, Purificar Alimentos; 1) Acalmar Animais, Bom fruto, Curar Ferimentos Leves, Detectar Animais ou Plantas, Detectar Armadilhas, Enfeitiçar Animal, Farejar*, Invisibilidade contra Animais, Passos Longos, Suportar Elementos; 2) Cerca Fantasma*, Comando, Fortalecer Companheiro Animal*, Resistência a Elementos, Retardar Envenenamento; 3) Neutralizar Venenos, Prever o Tempo; 4) Alarme Mental; 5) Detectar Linhagem. *Ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica.

Feitos Gloriosos: Profetizou que o rei Leodegrance morreria num acidente se continuasse a trazer mais clérigos para Powys, o que realmente acabou acontecendo; enganou os inimigos de Gorffyd e o ajudou a chegar ao trono de Powys; tornou-se o druida mais temido em toda a Velha Britânia após o desaparecimento de Merlin.

Segredo: Em um ritual onde sacrificou o antecessor de Gorffyd aos Deuses Antigos, Tanaburs amarrado o destino do rei de Powys ao seu e fez com que a sorte virasse à favor de ambos.

Outras Personalidades de Powys



Owain, O Alto; *Ocupação:* Campeão de Powys (*Reputação* 7, *Recursos* 5, *Glória* 2); *Lealdade:* Gorffyd, O Bruto; *Comportamento:* Implacável, violento, ambicioso, corruptível e asoberbado; *Tendência:* Vil; *Idiomas:* Britânico e pagão (druidico).

Descrição: Forte e alto como um urso, Owain consegue se destacar em qualquer círculo de guerreiros. Diversas paredes de escudos se quebraram diante de sua espada, Tundwllwyr, e nenhum campeão jamais conseguiu vencê-lo; por essas razões, o "gigante de Powys" se sentia no direito de testar os limites dados pelos seus patronos, afinal, poucos se sentiam confiantes o bastante para contrariá-lo já que apenas um punhado de homens conseguiram lhe dizer não e depois sobreviveram. Até o dia em que ousou enfrentar Tanaburs. Ninguém sabe ao certo o que o velho bruxo fez, mas Owain jamais voltou a desobedecê-lo ou a qualquer outro apontado pelo druida; assim, o campeão de Powys se reuniu à intrigante e perigosa côrte de Caer Sws para o horror dos powysianos, que a partir de então começaram a sofrer ainda mais com seus abusos, normalmente frutos de uma relação tempestuosa com a bebida e o jogo.

[Campeão Pagão, Veterano; *Modificações:* For 22 (+3 Ataque e Dano), Con 18 (+1 Vid/+10 PV, +1 Fort), cavalgar +2, intimidar +15, procurar +7]; *Tesouro:* Tundwllwyr^R (espada longa +4, 17/+x2).



Ragvael, O Maldito; *Ocupação:* Chefe Rebelde de Caer Cynallyr (*Reputação* 4, *Recursos* 0, *Glória* 1); *Lealdade:* Nenhuma; *Comportamento:* Rancoroso, frio, paciente, inseguro e cuidadoso; *Tendência:* Egoísta; *Idiomas:* Britânico, pagão (druidico) e bretão.

Descrição: Quando o rei Gorffyd venceu a guerra contra os lordes que lhe fizeram oposição inicialmente, todas as forças rebeldes sobreviventes tiveram de se isolar nas montanhas, longe do alcance de seus mercenários. Com o tempo, Ragvael se despontou como líder entre os diferentes grupos revoltosos que tomaram uma vila de bárbaros montanheses e a transformaram em Caer Cynallyr, talvez porque seus dois irmãos mais velhos, Brochvael e Morgwr, já tenham governado o reino alguns anos atrás. Graças à ajuda de seus soldados, Ragvael não apenas conseguiu um bom esconderijo nas montanhas como pôde fazer diversos aliados entre as tribos de Farejadores de Sangue (pág. 24) das proximidades. Seu incentivo

maior aos homens é que logo um exército formado por guerreiros e bárbaros conseguirão um dia emboscar o rei Gorffyd e inverter o poder no reino de Powys. *Escudo:* Lobo.

[Bailio Pagão, Elite; *Modificações:* Con 12, Int 15 (+1), blefar +7, intimidar +15]; *Tesouro:* Cynallyr^R (espada longa +1, 18/+x2). *Especial:* Em Caer Cynallyr, Ragvael possui Recursos 5.



Mormyr, O Louco; *Ocupação:* Druida (*Reputação* 4, *Recursos* 2, *Glória* 1); *Lealdade:* Cultos Sangrentos; *Comportamento:* Perturbado, confuso, imprevisível, alienado e inconstante; *Tendência:* inconstante; *Idiomas:* Britânico e pagão (druidico).

Descrição: Frequentemente confundido com um maluco imundo, Mormyr é o único homem que consegue transitar entre os domínios de Gorffyd e Ragvael sem levantar suspeitas. Recluso, mas bastante sociável, o druida não se importa em aconselhar os viajantes que lhe oferecem comida ou abrigo, a não ser que esteja ocupado com alguma demanda, afinal, os Deuses conseguem falar dentro de sua cabeça e regularmente o enviam para certas missões que somente Mormyr consegue entender, pelo menos no início.

[Druida Pagão, Experiente; *Modificações:* Int 17 (+2), Con 14 (+3 Vid/+12 PV, +2 Fort), esconder +8, intimidar +13]; *Tesouro:* Manto de Peles^R (*Esconderijo Perfeito* 1x2 sessões).



Lanval, O Atormentado; *Ocupação:* Nobre Cavaleiro (*Reputação* 5, *Recursos* 4, *Glória* 2); *Lealdade:* Grande Reino; *Comportamento:* Sério, fechado, truculento, insensível e leal; *Tendência:* Vingador; *Idiomas:* Britânico, pagão (druidico) e irlandês.

Descrição: Há mais de dez anos Lanval estava distante de Powys, vivendo confortavelmente em Camelot com suas esposas e filhos. Mas assim que a Demanda pelo Santo Graal se espalhou na capital, juntou-se aos outros e correu pela Velha Britânia à sua procura, pois como qualquer membro da Távola Redonda, sua admiração pelo Grande Rei não tinha fim. E envergonhado por desistir da busca pouco mais de um ano depois, não se sentiu mais digno de viver em Logres, retornando para as terras de seu irmão mais velho, Felmor, e provavelmente estaria vivendo em paz se não tivesse resolvido se arriscar à fúria do rei Gorffyd ao ajudar powysianos inocentes fugirem às escondidas para Gwent ou Estregales.

[Távola Redonda Pagão, Veterano; *Modificações:* For 16 (+1 Ataque e Dano), Sab 11 (-2 Vont), diplomacia +11, intimidar +13, sentir motivação +4, sobrevivência +4, conhecimento: nobreza +9]; *Tesouro:* Curmwyr^R (espada longa +2, 17/+x2).

Escudos e Forças Militares

O direito de liderar seus próprios soldados e fazer com pintem em seus escudos o seu símbolo é um privilégio de chefes locais, duques-de-guerra e reis, apesar de existirem algumas raras exceções. É permitido que animais ou outros símbolos se repitam, mas nunca no mesmo reino e os desenhos devem ser diferentes, para que os donos não sejam confundidos. Quanto mais soldados tem um líder, mais difícil será evitar que os encenqueiros causem problemas e abusem daqueles de posição social inferior, por essa razão os exércitos não são tão grandes assim quanto se gostaria. Para saber mais, veja Crônicas de Avalon vol. 2 - Velha Britânia.

Rei Mark da Cornualha, O Velho

"Gostava de viajar sentado num trono de madeira sustentado por barras de ferro e ouro, carregado por oito fortes escravos. Quando não estava comendo preferia estar com suas amantes, e não se importava de fazer tudo com elas diante de sua côrte."



Ocupação: Rei da Cornualha (Reputação 7, Recursos 9, Glória 0); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Nenhuma; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Egocêntrico, lascivo, arrogante, tirano e covarde; **Aparência:** Obeso e asqueroso.

Descrição: Quando o rei Gorlois foi morto por se voltar contra Uther, seu herdeiro mais próximo era o sobrinho Mark. Colocado no poder em troca do juramento de que jamais se voltaria contra o Grande Rei como fizera o seu tio, o jovem monarca ainda pensou por alguns anos em quebrar sua palavra e matar o Pendragon. Mas a vida luxuosa na côrte de Tintagel o deixou amolecido com o tempo, mais afeiçoado à companhia de suas jovens e belas escravas do que a de seus guerreiros. Nos mais de cinqüenta anos de regência, a coisa que mais fez foi engordar como um porco e explorar seus súditos.

Mark entendia que o seu juramento se aplicava apenas a Uther, pois quando Artur foi apontado como herdeiro de Logres, o rei da Cornualha se aliou com Nwynir de Estregales e Uriens de Gales do Norte. Juntos, os três monarcas organizaram uma resistência contra as forças do Grande Rei e seus apoiadores, Leodegan de Powys e Ulfius da Durnovária, mas foram derrotados graças aos reforços trazidos do norte pelos então generais Lancaster e Lot. Quando Nwynir foi vencido e morto na última batalha de unificação, Mark e Uriens foram perdoados desde que jurassem não atacar novamente o Grande Rei e lhe oferecessem lanceiros para enfrentar os novos invasores saxões que começavam a aportar no leste da Grande Ilha.

Mas enquanto Uriens se juntou a Artur e logo se tornou amigo íntimo do monarca de Logres, o rei Mark preferiu concentrar sua atenção nas terras da Bretanha Continental. Broceliande e Benoit eram países tradicionalmente aliados dos britânicos, especialmente da Cornualha, antes dos invasores francos saquearem e queimarem tudo o que lhes pertencia. E como Artur estava ocupado demais com os saxões, foi o rei Mark quem mandou seus barcos resgatarem os sobreviventes e lhes ofereceu abrigo.

Preocupação Atual: Ao permitir que Yryn de Broceliande levasse seus soldados e suas famílias para as proximidades de Tintagel, Mark não apenas conseguiu aumentar as fileiras de seus exércitos como também começou a pensar sobre uma possível expansão de suas fronteiras, só não se decidiu ainda para que lado.



Mark, O Velho (Pagão Guerreiro 4/ Ladino 3/ Governante 8; Velho/7pD), Inic +2, Def 21/15 (CA 8), Vid 22 (80 PV), Abs 0, Ataq Básico +10/+5; T Vil; SV +4/-3/+11; **Habilidades:** For 12, Des 6, Con 14, Int 18, Sab 13, Car 14; **Vantagens:** Combate Montado,

Duro de Matar, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Negociador, Persuasivo, Prontidão, Vitalidade, Vontade de Ferro, [Inimigo Predileto: Pagão (+2), Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Autoridade, Favores +4, Imponência (CD 20)]; **Perícias:** Adestrar Animais +6, Avaliação +17, Blefar +22, Decifrar Escrita +14, Diplomacia +12, Intimidar +22, Observar +10, Obter Informação +20, Ouvir +16, Sentir Motivação +22, Conhecimentos: Nobreza +20, Velha Britânia +22; **Equipamento:** traje de nobre, Cetro de Mark, Anel de Proteção, manto de peles; **Idiomas:** Britânico, bretão, pagão (druidico), romano (cristão) e irlandês.

Tesouros: Cetro de Mark^R (Detectar Pensamentos 1x2 sessões) e Anel de Proteção^O +2; Mark possui dezesseis baús de tesouros.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Assassino (v), 1 Bardo (e), 1 Druida (e), 1 Guardião (e), 2 Emissários (1n1e), 2 Espiões (1e1v), 4 Magistrados (4e), 5 Mensageiros (5e) e 1 Padre (e).

Seguidores: 12 cortesãos (12e) que vivem a bajular o rei Mark e a lhe contar sobre os rumores e os podres que correm o país.

Parceiro: Ugwmur, O Rude (campeão bretão, elite).

Rumores: Já correm boatos pelo reino de que Tristan tomou a sua nova madrastra como amante, mas o rei prefere não dar crédito a essa boataria pois confia plenamente em seu amado primogênito.

Tristan, O Belo (Drystan)

"Mais que a sua beleza ou a sua música, eram as palavras do herdeiro da Cornualha que inspiravam seus companheiros; talvez fosse o mais nobre e valoroso cavaleiro de sua geração."



Ocupação: Duque-de-guerra de Tintagel (Reputação 7, Recursos 9, Glória 3); **Posição:** Lorde/Patrono; **Lealdade:** Grande Reino; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Galanteador, dedicado, submisso, inocente e companheiro; **Aparência:** Jovial.

Descrição: Poucos acreditavam que o horrível rei Mark pudesse ter um filho tão bonito e educado. Mas apesar de suas diferenças, Tristan nunca ousou julgar o pai pelos seus excessos, talvez por acreditar que ninguém conseguiria agüentar o peso de uma coroa por mais de meio século sem nenhuma seqüela no espírito.

Mesmo quando Mark o proibia de ajudar Artur na guerra com os saxões, o jovem Tristan sempre encontrava alguma forma de escapar junto com seus cavaleiros e se juntar à batalha quando ela parecia menos favorável aos britânicos. E da mesma forma que jamais foi derrotado no campo de batalha, seu pai nunca reuniu coragem suficiente para puni-lo como gostaria de ter feito.

Preocupação Atual: Antes de Isolda, Tristan só pensava em estar à altura da responsabilidade de ser rei, mas agora a única coisa que deseja é encontrar uma forma de fugir com sua amada para longe da fúria de Mark quando este descobrir o romance dos dois.



Tristan, O Belo (Pagão Bardo 4/ Guerreiro 4/ Cavaleiro 6; Meia-idade/2pD), Inic +4, Def 26e/16 (CA 21), Vid 25 (76 PV), Abs 5, Ataq Básico +13/+8/+3; Telcontyr +19/+14/+9 (1d8+10) e Lança Longa +16/+11/+6 (1d8+5), T Justo; SV +9/+9/+9;

Habilidades: For 16, Des 18, Con 13, Int 14, Sab 16, Car 18;

Vantagens: Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização com Espada Longa, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Atuação, Investida Montada, Levantar Parede de Escudos, Trespasar, [Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +8, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +1, Inspirar Competência, Reconhecimento, Potência +2]; **Perícias:** Adestar Animais +8, Atuação (Harpa) +14, Blefar +9, Cavalgar +14, Concentração +6, Diplomacia +11, Esconder +8, Intimidar +12, Ouvir +8, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +11, Conhecimentos: Nobreza +10, Natureza +4, Religião Pagã +8, Velha Britânia +13; **Equipamento:** traje de cavaleiro*, Telcontyr, Harpa de Tristan, cota de malha (5/+1/+4), escudo grande*, lança longa (18/+x3), cavalo de guerra leve, trompa*, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico) e irlandês.

Tesouros: Telcontyr^R (espada longa +3, 17/+x2) e Harpa de Tristan^R (+3 atuação, Encantar Pessoas 1x2 sessões); Tristan não possui baús de tesouros pois os entrega todos ao rei Mark.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Auferidor (e), 1 Bardo (e), 3 Companheiros de Artorius (1e2v), 1 Curandeiro (e), 2 Diplomatas (2e) e 2 Mensageiros (2e).

Feitos Gloriosos: Sobreviveu, à beira da morte, da mais horrível tempestade vista nos mares da Irlanda; venceu o gigante Morholt; foi o único cavaleiro a ter vencido Lancelot numa justa de lanças.

Cassius de Isca

"Vivia a maior parte do tempo entre os livros e os pergaminhos, era cheio de segredos e gostava de humilhar seus seguidores. Não era à toa que todos na corte tinham tanto medo de Cassius."



Ocupação: Bispo da Cornualha (Reputação 6, Recursos 9, Glória 2); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cristãos Celtas; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Enjoado, arrogante, severo, sádico e ordeiro; **Aparência:** Austera.

Descrição: Petulante como a maior parte dos bispos do sul do Grande Reino, Cassius é um alpinista político; só conseguiu chegar ao trono de bispo da Cornualha pois jamais ousou converter o rei Mark e sempre conseguiu envenenar seus concorrentes.

Preocupação Atual: Cassius esteve ocupado nesses últimos anos desde que foi iniciada a busca pelo Graal, sempre envolvido com disputas políticas na Cornualha e em Logres à favor dos cristãos.

Cassius de Isca (Clérigo 4/Ladino 4/Feiticeiro 6; Velho/6pD), Inic +1, Def 19/15 (CA 11), Vid 19 (54 PV), Abs 0, Ataq Básico +9/+4; T Destruidor; SV +1/+2/+7; **Habilidades:** For 9, Des 13, Con 9, Int 16, Sab 15, Car 18; **Vantagens:** Fanático, Ardiloso, Liderança, Usar Magias, [Alfabetizado, Proteção Divina, Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Esquiva Sobrenatural, Familiar (Cobra)]; **Perícias:** Blegar +25, Concentração +11, Cura +5, Diplomacia +9, Identificar Magia +9, Intimidar +14, Obter Informação +14, Ouvir +7, Procurar +8, Profissão +10, Sentir Motivação +12, Conhecimentos: Arcano +11, Velha Britânia +12, Religião Cristã +15, Infernalismo +17; **Equipamento:** traje de padre, Crucifixo de Cassius, kit de escrita e veneno de víbora (ver Familiar). **Idiomas:** Britânico, cristão (romano), grego, bretão e franco.

Tesouros: Crucifixo de Cassius^R (Ponte Onírica 1x2 sessões, tendência dissimulada: Ordeiro, +3 blegar); Cassius possui sete baús de tesouros e uma coleção de objetos de poder.

Magias: Clérigo, 8 PM: 0) Detectar Magias, Ler Magia; 1) Santuário; 2) Cativar, Curar Ferimentos Moderados, Zona da Verdade; Domínios: Conhecimento e Fé./ Feiticeiro, 24 PM: 0) Canção de Ninar, Detectar Magias, Detectar Venenos, Ler Magias, Pasmal, Som Fantasma*; 1) Alarme Mental, Ataque Certoiro, Compreender Idiomas, Enfeitiçar Pessoa, Ponte Onírica, Sono; 2) Confundir Detecção*, Detectar Pensamentos, Dissimular Tendência, Toque da Idiotice; 3) Dissipar Magia, Imagem Maior*, Sugestão. *Magias de Ilusão, inacessíveis desde que Cassius perdeu o Fragmento do Diamante para Morgana (pág. 48).

Familiar: Davyd (víbora, 1DV), Inic +1, Def 21 (CA 13), Vid 9 (2 PV), Abs 0, Ataq Mordida +3 (1 + veneno), T Destruidora, SV +2/+2/+0; For 2, Des 13, Con 11, Int 8, Sab 2, Car 2; **Perícias:** Esconder +8, Furtividade +8; **Vantagens:** Prontidão (Cassius), Evasão Aprimorada, Partilhar Magias, Vínculo Empático, Transmitir Magias de Toque, Falar com o Mestre, Veneno (ferimento CD 13, Dano: 2d4 Con/ 2d4 Con; ingestão CD 20, Dano: inconsciência/ inconsciência, produz 1 dose por dia e dura apenas 12 horas).

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Arqueiro (v), 1 Artesão (e), 1 Assassino (v), 1 Caçador (e), 1 Caçador de Bruxas (e), 1 Espião (v), 1 Ladrão (v), 1 Lança Negra (e), 3 Mensageiros (3e) e 2 Paladinos (2e).

Feitos Gloriosos: Fugiu espetacularmente de uma condenação por infernalismo em Roma; convenceu milhares de cavaleiros da Velha Britânia a buscar por um artefato inacessível nesta vida.

Segredo: Ninguém poderia imaginar que a milagrosa imagem do Graal sobre a Távola Redonda que inspirou seus heróis era uma ilusão projetada por um infernalista. Fugido de Roma, Cassius foi enviado pelo seu patrono para corromper a Velha Britânia; para isso recebeu uma jóia que o permitira lançar magias de Ilusão, que de alguma forma depois se perdeu e foi parar nas mãos de Morgana.

Outras Personalidades de Powys



Isolda, A Delicada; **Ocupação:** Rainha de Powys (Reputação 1, Recursos 5, Glória 0); **Lealdade:** Grande Reino; **Comportamento:** Inocente, doce, piedosa, cuidadosa e submissa; **Tendência:** Bondosa; **Idiomas:** Britânico, irlandês e pagão (druidico).

Descrição: Filha do rei Gormond de Munster, na Irlanda, Isolda foi dada de presente ao rei da Cornualha para evitar uma guerra com os britânicos, pois os irlandeses já viviam em guerra entre si. Para garantir que o casamento desse certo, Isolda levou consigo uma poção mágica que a faria se apaixonar perdidamente pelo primeiro homem que visse assim que a bebesse, mas sua criada se confundiu e a fez bebê-la ainda na viagem. Sob efeito ou não da beberagem, o primeiro homem que Isolda deitou seus olhos foi o jovem cavaleiro incumbido de trazê-la para a Cornualha, *sir* Tristan. E mesmo após o casamento real em Tintagel, os dois continuaram a se encontrar para conversar longas tardes sobre suas terras natais; com o tempo, Tristan passou a sentir da mesma forma que Isolda, e logo os dois passaram a se encontrar às escondidas. Para a jovem rainha agora, tudo o que importa é encontrar uma forma de fugir com seu amado.

[Dama Irlandesa, Experiente; **Modificações:** Car 18 (+2), blegar +9, diplomacia +9, obter informação +9, conhecimento: nobreza +10, Religião Pagã +5].



Erunwir, O Manco; **Ocupação:** Arquidruída de Powys (Reputação 5, Recursos 9, Glória 1); **Lealdade:** Cultos Sangrentos; **Comportamento:** Meticuloso, introvertido, conservador, supersticioso e bondoso; **Tendência:** Neutro; **Idiomas:** Britânico e pagão (druidico).

Descrição: Ainda capaz de orquestrar os mesmos sangrentos rituais da antiguidade, o velho Erunwir parece cansado porém do horror e do sofrimento explorado pelos druidas. Ao invés de instigar o medo dos Deuses Antigos nos cornualianos, o arquidruída passou a confortar suas dores e orientá-los nos momentos de necessidade, o que o impediu de perder tantos devotos como os druidas estavam perdendo para os padres nos últimos anos. Mas essa caridade toda começou a incomodar os outros sacerdotes do país, especialmente os que desejam tomar o seu lugar. Erunwir só não perdeu ainda sua ocupação porque ninguém descobriu que o velho não somente já sabia do romance secreto de Tristan e Isolda como o incentivava, mantendo este segredo longe do conhecimento público e até mesmo apontava os refúgios onde os dois passaram a se encontrar.

[Arquidruída Pagão, Experiente; **Modificações:** intimidação +15, ouvir +8, conhecimento: religião pagã +17]; **Tesouro:** Cajado de Erunwir^R (Ponte Onírica 1x2 sessões, +3 intimidação).

Rei Lamorak de Estregales, O Bravo

"Preferia mais estar num campo de batalha que na alta côrte de Caerleon, pois se era habilidoso no campo de batalha, no jogo da política costumava se sentir completamente desorientado às vezes, mesmo que jamais pudesse admiti-lo."



Ocupação: Rei de Estregales (Reputação 7, Recursos 9, Glória 2); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Grande Reino; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Orgulhoso, paciente, cuidadoso, tolerante e parcial; **Aparência:** Inquieto.

Descrição: Por anos Lamorak acreditou que ser rei era o mesmo que ser um general ou duque-de-guerra, pois enquanto Pellinore cuidava sozinho do bem estar da população, o herdeiro do reino viva seguindo Artur em suas campanhas contra os invasores saxões. Talvez *sir* Lamorak acreditasse que seu pai viveria para sempre e que jamais ocuparia o trono de Caerleon, até que um dia os generais de Caerleon e o arquidruída do país lhe imploraram que retornasse ao reino para tomar uma atitude. Diziam que o monarca havia sido tomado pela loucura e só sabia falar sobre a necessidade de uma complicada invasão às terras dos selvagens nas Montanhas Altas, sobre um dragão que até então ninguém jamais havia visto a não ser ele e um punhado de selvagens dos pântanos do norte.

Quando os mensageiros e emissários espalharam as novas de que Pellinore havia morrido e sido sucedido por Lamorak, poucos suspeitaram de um golpe. Apenas os rumores maldosos falavam que o antigo monarca ainda estava vivo e trancafiado em Caerleon.

Só então começou o pesadelo de Lamorak, que parecia perdido com a rotina de um governante. Mas como sempre foi orgulhoso, fingiu não se abalar com o jogo de intriga e traição do reino e, com a ajuda de seus subordinados, passou a governar da mesma forma que o Grande Rei fazia em Logres. Além de manter a paz, promoveu a igualdade não apenas entre os povos britânicos como também a abertura do reino aos clérigos, que não se sentiam à vontade para converter os estregaleses pelo medo da fúria dos druidas.

Preocupação Atual: Ao tentar seguir a mesma filosofia do Grande Rei para governar Estregales, Lamorak acabou colocando fogo na disputa religiosa no país, um dos poucos reinos que mal haviam se acostumado com a presença de um ou dois padres em suas terras. Com a conversão de boa parte dos estregaleses junto com o Grande Rei e a construção de novas igrejas, o novo monarca dá mostras claras que não está preparado para dar estabilidade ao reino.



Lamorak, O Bravo (Pagão Guerreiro 4/ Cavaleiro 7/ Governante 2; Adulto), Inic +4, Def 26e/16 (CA 21), Vid 22 (102 PV), Abs 5, Ataq Básico +12/+7/+2; Corgwmellyr +18/+13/+8 (1d8+10) ou Lança Longa +16/+11/+6 (1d8+8); T Vingador; SV +15/+7/+9;

Habilidades: For 16, Des 18, Con 17, Int 12, Sab 11, Car 13; **Vantagens:** Ataque Poderoso, Combate Montado, Duro de Matar, Especialização em Combate, Foco e Especialização com Espada Longa e Lança Longa, Foco em Cota de Malha, Foco em Escalar, Liderança, Pisotear, [Reconhecimento, Potência +3, Autoridade, Favores +1]; **Perícias:** Adestar Animais +3, Avaliação +5, Blefar +4, Cavalgar +16, Diplomacia +11, Escalar +13, Intimidar +12, Obter Informação +6, Sobrevivência +6, Conhecimentos: Nobreza +7, Velha Britânia +7; **Equipamento:** traje de cavaleiro*, Corgwmellyr, Amuleto de Lamorak, cota de malha* (5/-1/-2), lança longa (18+/x3), escudo grande, cavalo de guerra pesado, trompa, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico e pagão (druidico).

Tesouros: Corgwmellyr^R (espada longa +2, 17+/x2) e Amuleto de Lamorak^R (Detectar o Mal 1x2 sessões, +3 vontade); Lamorak possui catorze baús de tesouros.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Arqueiro (v), 1 Bardo (n), 1 Caçador (v), 1 Castelão (e), 1 Curandeiro (e), 1 Emissário (1n), 1 Ferreiro (e), 1 General (v), 3 Magistrados (2e), 3 Mensageiros (3e), 1 Padre (e), 3 Rastreadores (1n1e1v) e 1 Sábio (v).

Seguidores: 20 cavalarianos (9n7e4v). Os "Dragões do Rei" guardam Lamorak em suas campanhas militares.

Parceiro: Norgan, O Gigante (campeão pagão, veterano).

Feitos Gloriosos: Por duas vezes sua bravura foi decisiva em diferentes campos de batalha no período da guerra contra os saxões.

Segredo: Constrangido por ter de ordenar em segredo a prisão do pai por causa da loucura, Lamorak acabou encontrando na Santa Igreja uma forma de aliviar o peso que carrega na alma: a purificação pela confissão ministrada por seu bispo, Cuthbert.

Cuthbert de Caerleon

"Quando não estava cercado por pergaminhos ou em alguma de suas longas cerimônias, Cuthbert cuidava para que as construções da Santa Igreja não fossem queimados pelos druidas e novos templos pudessem ser levantados na parte ocidental do reino."



Ocupação: Bispo de Estregales (Reputação 6, Recursos 9, Glória 1); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cristãos Romanos; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Paciente, meticoloso, doutrinador, inocente e fanático pela leitura; **Aparência:** Hierofante.

Descrição: Cuthbert não se incomodava mais de ser chamado de "Capacho de Samsum" desde que nunca tivesse de ver o bispo novamente. O que a maioria sabe é que Cuthbert estaria em Gwent se não fosse o padre que surgira do nada e seduzira Artur e Maleus a apontá-lo como bispo dos dois países. Por vários anos Samsum aproveitou-se da boa índole de Cuthbert para se transformar num santo aos olhos dos gwentianos; e quando Pellinore e os patriarcas de Estregales o convidaram para ser bispo, Samsum fez com que os cristãos acreditassem que tudo havia sido arquitetado por ele.

Preocupação Atual: Finalmente livre, Cuthbert aproveitou para utilizar o que havia aprendido sobre manipulação com seu antigo superior para fazer crescer o poder da Santa Igreja em Estregales, pois apesar de odiar Samsum profundamente, o bispo de Caerleon sempre admitiu o bom trabalho feito em Gwent para treinar novos padres e espalhá-los pelos quatro cantos da Grande Ilha. No início teve problemas com os sacerdotes e os simpatizantes dos Cultos Antigos, mas logo conseguiu se impôr e fazê-los recuar para oeste.

Cuthbert de Caerleon (Clérigo 6/ Patriarca 7; Velho/6pD), Inic -2, Def 17 (CA 8), Vid 14 (13 PV), Abs 0, Ataq +8 Cajado (1d6-2); T Justo; SV +0/-2/+14; **Habilidades:** For 6, Des 7, Con 5, Int 14, Sab 18, Car 18; **Vantagens:** Ardiloso, Aristocrata, Fanático, Fanatismo, Liderança, Negociador, [Alfabetizado, Proteção Divina, Reconhecimento, Criar Rumores, Favores +3, Levantar Multidões, Demanda]; **Perícias:** Avaliação +3, Blefar +16, Cura +7, Diplomacia +12, Intimidar +18, Observar +4, Obter Informação +12, Ouvir +13, Procurar +3, Profissão +7, Sentir Motivação +16, Conhecimentos: Velha Britânia +7, Nobreza +9, Religião Cristã +20; **Equipamento:** traje de padre*, Crucifixo de Cuthbert, livro sagrado*, kit de escrita*, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico, romano (cristão) e bretão.

Tesouros: Crucifixo de Cuthbert^R (+3 vontade, Discernir Mentiras 1x2 sessões, Fanático). Cuthbert possui dez baús de tesouros.

Subordinados: 1 Artesão (v), 2 Caçador (2e), 1 Investigador (e), 1 Ordem da Cruz (v), 2 Parteiros (e), 3 Mensageiros (3e), 3 Padres (3e), 2 Paladinos (2e) e 1 Sábio (v).

Seguidores: Dezenas de plebeus fanáticos.

Parceiro: Cadwallon de Caerleon (lord pagão, novato).

Feitos Gloriosos: Convenceu o rei Pellinore a retirar dos druidas a autoridade para fazer justiça, dando fim às sucessivas condenações e execuções suspeitas dos padres que entravam no país.

Percival, O Galês (Peregrin)

“Mesmo que lhe faltasse a presença de Galahad ou o tamanho de Bors, era Percival quem falava com os vassallos e os mercadores durante a viagem, pois diferente dos outros dois cavaleiros seu berço fora menos privilegiado e só ele sabia como deixá-los à vontade.”



Ocupação: Campeão de Estregales (Reputação 5, Recursos 5, Glória 2); **Posição:** Nobre/Militar; **Lealdade:** Grande Rei; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Justo, penitente, companheiro, decidido e casto; **Aparência:** Decidido.

Descrição: Filho bastardo do rei Pellinore, Percival teve de ser levado ainda bebê para um vilarejo isolado. Sua mãe temia que no momento em que a rainha soubesse de sua existência iria mandar executá-lo, assim sua criação foi entre os cristãos semi-civilizados de Caer Gorwnyr, longe dos olhos dos druidas e dos cavaleiros do reino. Aos quinze anos porém, deparou-se com Gawain, Bedivere e Kay em suas armaduras de batalha e ficou encantado com aquelas figuras imponentes montadas em pesados cavalos. Percival não apenas ajudou-os a alcançar um prisioneiro fugitivo como logo foi se juntar a eles em Camelot, para o desespero de sua mãe.

Por alguns anos Percival foi escudeiro de Lancelot, que chegou a criá-lo quase como um filho, mas depois foi servir na muralha do norte com o rei Coel e lá descobriu com *sir* Lamorak que eram irmãos, pois um dia Pellinore havia se confessado com seu herdeiro e dito o nome de sua mãe. De volta a Estregales, viveu pouco tempo na capital antes da Demanda pelo Graal levá-lo para o oriente.

Preocupação Atual: No início das crônicas, Galahad, Percival e Bors ainda não retornaram de Jerusalém, mas estão voltando. Após a chegada dos três na Velha Britânia, Percival será convidado por Lamorak para servi-lo como campeão de Estregales.

Percival, O Galês (Pagão Guerreiro 4/ Cavaleiro 6/ Andarilho 1; Adulto), Inic +6, Def 26e/17 (CA 19), Vid 27 (88 PV), Abs 5, Ataq Básico +11/+6/+1, Lenlleweyr +15/+10/+5 (1d8+8) ou Lança Longa +14/+9/+4 (1d8+5); T Justo; SV +12/+5/+5; **Habilidades:** For 17, Des 14, Con 16, Int 12, Sab 15, Car 13; **Vantagens:** Ataque Poderoso, Combate Montado, Coragem Heróica, Diplomata, Especialização em Combate, Especialização com Espada Longa, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Trespasar, [Reconhecimento, Potência +2, Inimigo Predileto: Pictos (+2), Rastrear, Empatia com a Natureza]; **Perícias:** Cavalgar +10, Diplomacia +6, Intimidar +7, Observar +5, Ouvir +6, Procurar +5, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +4, Conhecimentos: Nobreza +5, Religião Cristã +3, Velha Britânia +5; **Equipamento:** traje de cavaleiro, Lenlleweyr, cota de malha (5/-1/-5), lança longa (18+/-x3), escudo grande, crucifixo, cavalo de guerra leve; **Idiomas:** Britânico e romano (cristão).

Tesouro: Lenlleweyr[®] (espada longa +2, 17+/-x2).

Feitos Gloriosos: Venceu o gigante Caramwr; salvou a vida do dono de uma embarcação que, por gratidão, levou e trará de volta Percival, Galahad e Bors à cidade sagrada de Jerusalém.

Outras Personalidades de Estregales



Agramyr, O Cego; **Ocupação:** Arquidruída de Estregales (Reputação 6, Recursos 9, Glória 3); **Lealdade:** Culto dos Doze; **Comportamento:** Tolerante, leal, introspectivo, frio e depressivo; **Tendência:** Neutro; **Idiomas:** Britânico, pagão (druídico), irlandês e bretão.

Descrição: Não deixam de ter alguma razão aqueles que condenam Agramyr por permitir que os cristãos se instalassem em Estregales desde que Lamorak subiu ao trono. Quando perdeu sua visão há cerca de dez anos, o arquidruída do reino deixou de se interessar por este mundo e passou a viver em razão do Reino Onírico. Colocou uma druída imprestável para cuidar das suas responsabilidades e atualmente passa mais tempo dormindo que acordado.

[Arquidruída Pagão, Experiente; **Modificações:** Venerável/+3pD (-3 Fort e Ref), For 6 (-1 Ataq e Dano), Int 16 (+2), blefar +14, concentração +15, diplomacia +8, intimidação +17, conhecimento: natureza +11, nobreza +7, religião pagã +19, velha britânia +11]; **Tesouro:** Pedra do Sonhar[®] (Sono Profundo 1x2 sessões, +3 vontade, +3 diplomacia); **Cegueira:** Agramyr sempre irá fracassar nos testes que dependam de sua visão diretamente, ou sofrer um modificador de -2 a -20 (critério do Mestre) se ainda depender indiretamente.



Ywulf, O Ancião; **Ocupação:** Ancião de Menevia (Reputação 5, Recursos 4, Glória 1); **Lealdade:** Cultos Sangrentos; **Comportamento:** Intolerante, violento, revoltado, sarcástico e inquisitivo; **Tendência:** Inconstante; **Idiomas:** Britânico e pagão (druídico).

Descrição: Os druidas ocupavam os cargos dos magistrados em Estregales, antes que o rei Pellinore lhes tirasse esta autoridade por causa da perseguição religiosa que era feita contra os cristãos. Porém Ywulf e um punhado de outros druidas não aceitaram sua decisão, e mesmo dizendo publicamente que não voltariam a fazer "justiça", continuaram a queimar as igrejas que eram levantadas no reino e espalhar o terror entre os cristãos. Para evitar uma reprimenda do rei Lamorak, Ywulf foi viver na Menevia e tornou-se conselheiro pessoal de lord Volmar, O Receoso, que logo passou a ser manipulado pelo ancião até o dia da sua morte numa das invasões de piratas irlandeses à vila. Desde então Ywulf tomou o filho de Volmar como protegido e se auto-intitulou tutor do jovem Vollyr, passando a governar a Menevia com a relutante permissão do novo chefe local e a bênção dos anciões do país.

[Ancião Irlandês, Experiente; **Modificações:** Sab 18, Car 19 (+1), talento Liderança no lugar de Foco em Blefar, blefar +9, diplomacia +6, intimidação +18, sobrevivência +11, conhecimento: nobreza +2]; **Tesouro:** Cajado de Ywulf[®] (+3 intimidação, Medo 1x2 sessões).

Pesquise Outras Referências

Mais do que simplesmente se valer das descrições e fichas deste capítulo, o Mestre deve buscar outras fontes em livros ou na *internet* que tratem sobre a mitologia arturiana, tanto para adaptar sua própria versão destas personalidades ilustres como para conseguir novas idéias para suas histórias. Suas passagens favoritas podem ser recriadas em *Crônicas de Avalon*, só que dessa vez com os personagens dos jogadores nos papéis dos protagonistas. Quanto mais diversificadas as fontes, mais ricas serão suas sessões de jogo.

Rei Uriens de Gales do Norte, O Moribundo

"Às vezes o rei gemia e balbuciava palavras incompreensíveis em seu sono, até que uma sacerdotisa aparecia para lhe dar a dose diária do remédio que era vital para a sua sobrevivência."



Ocupação: Rei de Gales do Norte (Reputação 8, Recursos 8, Glória 3); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Grande Reino; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** (Costumava ser) supersticioso, leal, orgulhoso, frio e vingador; **Aparência:** Decrépito.

Descrição: Foi Uriens quem tirou Gales do Norte do caos e da instabilidade assim que admitiu finalmente a derrota para Artur no final da guerra de unificação há trinta anos. Desde então, tornou-se um dos maiores aliados do Grande Rei e o monarca sem fronteira com Lloegyr que mais enviou lanceiros contra os saxões. Como retribuição, acumulou grandes riquezas e tomou em casamento a meia-irmã de Artur, Morgana, justo quando a idade começava a fazê-lo se interessar pelo cristianismo.

Pouco depois de Morgana ir morar em Lley, Uriens começou a se sentir muito mal. Provavelmente já estaria morto se não fosse a intervenção de sua esposa, que com o uso de ervas medicinais conseguiu fazê-lo sobreviver, mesmo que preso à sua própria cama. Morgana então passou a governar em seu lugar, tornando-se então rainha-sacerdotisa do último reduto dos Cultos Antigos.

Tesouros: Hogumyr^R (espada longa +3, +2 dano vs. saxões, *Arma Mágica Maior* 1x2 sessões); Uriens possui doze baús de tesouros.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Arauto (e), 1 Artesão (e), 1 Bardo (e), 1 Castelão (e), 1 Ferreiro (e), 1 Fúria de Gales (e), 1 Rastreador (e), 1 General (e), 2 Emissários (2e), 1 Espião (e), 4 Magistrados (4e), 4 Mensageiros (4e) e 3 Músicos (e).

Seguidores: 20 cavalarianos (6n9e5v). Os "Campeões de Gales", protegem a morada de Uriens como cães.

Parceiro: Urwin, O Intrépido (campeão pagão, veterano), que atualmente se encontra foragido por tentar matar a rainha.

Feitos Gloriosos: Venceu os quatro irmãos na guerra civil que terminou com a sua coroação; deu fim à guerra de unificação ao dar a vitória a Artur sem perder sua honra por isso; salvou o reino de Gwent (então inimigo de Gales do Norte) dos invasores saxões.

Segredo: Uriens jamais voltará a ser como antes, pois a poção que o mantém vivo é a mesma que o deixa inconsciente quase todo o tempo e irá matá-lo quando não receber sua dose diária. O mais estranho, porém, é que a sua alma jamais foi encontrada no Sonhar, como se estivesse perdida entre o mundo real e o dos sonhos.

Rainha Morgana, A Fada

"Tudo o que Morgana desejava para si mesma desapareceu com a sua juventude. Mas com as rugas vieram grande sabedoria e um desejo incontrolável por mudar o curso da história."



Ocupação: Matriarca de Gales do Norte (Reputação 10, Recursos 8, Glória 7); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Culto à Deusa; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Maternalista, ambiciosa, calculista, neutra e visionária; **Aparência:** Conservada.

Descrição: Nas primeiras fases da vida – menina, moça e mãe – Morgana deixou-se abalar pelos seus sentimentos por Viviane, Artur, Guinevere, Lancelot, Mordred, entre outros. Mas no dia em que descobriu que iria casar com o velho rei de Gales do Norte e se viu chorando porque jamais encontraria o homem dos seus sonhos,

Morgana sentiu-se patética pela última vez em toda a sua vida. Prometeu que não iria perder a chance de usar Uriens para virar o destino dos Cultos Antigos e fez de tudo para demover do marido a idéia de permitir a entrada de mais padres no país. Infelizmente, não apenas falhou como descobriu ainda que Uriens desejava se converter ao cristianismo. Para evitar o pior, foi obrigada a deixar o rei na trágica situação em que se encontra e lhe tomar as rédeas de Gales do Norte, como rainha-sacerdotisa.

Desde então a Deusa não deixou mais de sorrir, pois não apenas o reino prosperou como Morgana convenceu Merlin a se instalar nas proximidades da capital e lhe ensinar as artes arcanas. Ainda conseguiu capturar um infernalista há cerca três anos e dele tirar um fragmento de diamante que permite, exclusivamente ao mago que o possui, o acesso à escola da ilusão. Merlin ficou tão contente com o achado que permitiu que Morgana ficasse com o artefato desde que continuasse fiel à Deusa, pois no Sonhar aquela pedra não traria utilidade alguma ao velho mago.

Preocupação Atual: Nos últimos cinco anos muita coisa mudou no reino desde que Morgana tornou-se rainha-sacerdotisa. Agora ela acumula as funções de monarca, matriarca e mago, todas voltadas para que os druidas e a Velha Britânia voltem a ser como antes, quando a corrupção dos romanos não havia tomado a Grande Ilha.

Morgana jamais teve a intenção de colocar seu filho Mordred na disputa pela coroa de Logres quando revelou publicamente que o pai era Artorius, especialmente porque desde a primeira vez que o conheceu ela percebeu a maldade engastada no espírito do cavaleiro, afinal, antes mesmo de se apresentar devidamente ele exigiu que a verdade sobre a sua origem fosse revelada, e ordenou que ela deveria ajudá-lo a recuperar Logres aos Cultos Antigos.



Morgana, A Fada (Pagã Druida 5/ Sacerdotisa 9/ Bardo 2/ Governante 2/ Mago 5; Velha/7pD), Inic +2, Def 21/14 (CA 8), Vid 21 (68 PV), Abs 0, Ataq Básico +13/+8/+3, Galho de Cernunnos +13/+8/+3 (1d4); T Inconstante; SV +6/-1/+24; **Habilidades:**

For 6, Des 7, Con 8, Int 17, Sab 20, Car 18; **Vantagens:** Carisma e Sabedoria Extraordinários, Fanatismo, Liderança, Foco em Ilusão, Mestre das Ervas, Iniciativa Aprimorada, Preparar Poção, Usar Magias, [Proteção Divina, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, A Visão, Face da Deusa (Artorius), Sensibilidade +4, Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +7, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +1, Autoridade, Favores +1, Escrever Pergaminho]; **Perícias:** Atuação (Harpa) +8, Avaliação +5, Blefar +17, Cavalgar +0, Concentração +11, Cura +8, Diplomacia +13, Identificar Magias +14, Intimidação +19, Observar +16, Ofício (Tear) +7, Ouvir +17, Procurar +18, Profissão (Herborista) +13, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +9, Conhecimentos: Arcano +6, Nobreza +9, Natureza +13, Religião Pagã +18, Velha Britânia +11; **Equipamento:** traje de sacerdotisa, Galho de Cernunnos, Anel da Deusa; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico), irlandês e feérico.

Tesouros: Galho de Cernunnos^R (punhal +2, 17/+x2), Anel da Deusa^R (Aumentar Magia, Estender Magia e Maximizar Magia) e Fragmento do Diamante. Morgana possui quatro baús de tesouros.

Magias: Druida e Sacerdotisa, 70 PM: 0) Detectar Magia¹, Detectar Venenos, Ler Magias¹, Purificar Alimentos; 1) Curar Ferimentos Leves³, Detectar Animais ou Plantas¹, Detectar Armadilhas¹, Enfeitiçar Animal², Suportar Elementos; 2) Comando, Imobilizar Animal², Localizar Comunidade*1, Remover Paralisia,

Restauração Menor; 3) Aura de Coragem*, Dominar Animais², Neutralizar Venenos², Prever o Tempo*, Remover Doenças; 4) Curar Ferimentos Graves, Dificultar Detecção², Dissipar Magia, Forma Onírica*, Vidência; 5) Transferência do Poder Divino./ Bardo, 8 PM: 0) Pasmado, Som Fantasma; 1) Alarma Mental, Causar Medo, Dissimular Tendência, Enfeitiçar Pessoa, Identificação, Obscurecer Objeto, Remover Medo./ Mago, 15 PM: 1) Ataque Certo, Compreender Idiomas, Ponte Onírica, Transformação Momentânea⁴; 2) Confundir Detecção⁴, Detectar Linhagem, Detectar Pensamentos, Invisibilidade⁴; 3) Imagem Maior⁴. *Ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica. Certas magias podem ter, uma vez por dia, efeitos de talentos metamágicos: ¹Aumentar Magia (+1PM), ²Estender Magia (+1PM) ou ³Maximizar Magia (+3PM). ⁴Permitidas com o Fragmento do Diamante.

Subordinados: 3 Caçadores (3e), 2 Druidas (1n1e), 3 Espiões (3e), 1 Fúria de Gales (v), 3 Mensageiros (1n2e), 3 Parteiras (3e), 2 Rangeres (1e1v), 3 Sacerdotisas (1n1e1v) e 1 Selvagem (e).

Seguidores: 18 sacerdotisas (6n8e4v).

Parceiro: Ywain ap Uriens.

Feitos Gloriosos: Ainda criança, aterrorizou Uther na frente de sua corte ao lhe dizer no pé do ouvido que sabia da traição da mãe no dia da morte do rei Gorlois; acabou com os planos de Viviane de controlar o herdeiro de Artur, levando-o para Lothian; conseguiu afastar (por pelo menos um bom tempo) Lancelot de Guinevere, postergando a revelação de seu romance; ocupou o trono de Uriens sem ser questionada; recebeu dos arquidruídas da Grande Ilha o título de rainha-sacerdotisa; acabou com todos os opositores em Gales do Norte de uma só vez; convenceu Merlin a juntar forças.

Rumores: De um lado, os bispos de Gwent e Cornwall acusam Morgana de esconder o Santo Graal e praticar bruxaria; do outro, alguns arquidruídas sabem e temem seu poder de ilusão, por isso passaram a chama-la de Morgana, A Fada.

Ywain ap Uriens (Uwain)

"O caçula do rei já não era mais tão jovem como acreditavam, mas ainda tinha nos olhos o brilho de integridade de uma criança."



Ocupação: Nobre Emissário (Reputação 4, Recursos 4, Glória 1); **Posição:** Nobre/Militar; **Lealdade:** Morgana; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Companheiro, prestativo, supersticioso, temerário e inocente; **Aparência:** Intrépido.

Descrição: Ywain foi o único dos filhos de Uriens que Morgana adotou como seu, não apenas por ser o mais novo mas também por ser aquele em quem a rainha viu maior potencial. Até agora, no entanto, mostrou-se no máximo tão promissor quanto Accolon.

Preocupação Atual: Recentemente Ywain foi elevado ao posto de principal emissário da rainha-sacerdotisa.

Ywain ap Uriens (Guerreiro 4/ Cavaleiro 3/ Andarilho 1; Adulto), Inic +1, Def 22e/16 (CA 18), Vid 23 (56 PV), Abs 4, Ataq Básico +8/+3, Hugnmyr +13/+8 (1d8+6) ou Lança Longa +11/+6 (1d8+3); T Justo; SV +11/+5/+3; **Habilidades:** For 16, Des 13, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 11; **Vantagens:** Combate Montado, Investida Montada, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Espada Longa, Investida Implacável, Especialização em Combate, Desarme Aprimorado, [Reconhecimento, Vitalidade +3, Inimigo Preditelo: Irlandeses (+2), Rastrear, Empatia com a Natureza]; **Perícias:** Cavalgar +11, Diplomacia +7, Observar +3, Ouvir +3, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +11, Conhecimento: Nobreza +4, Velha Britânia +6, Religião Pagã +4; **Equipamento:** traje de cavaleiro, camisa de cotão de malha (4/0/-2), Hugnmyr, lança longa (19+/x3), escudo grande, cavalo de guerra leve; Idiomas: Britânico e pagão (druidico).

Tesouro: Hugnmyr^R (espada longa +1, 18+/x2).

Feito Glorioso: Venceu o gigante Gumwr com a ajuda de um leão que Ywain ajudara pouco antes removendo uma farpa da pata.



Merlin, O Mago

"Era impressionante como Merlin podia parecer num momento um frágil e simpático velhinho e no outro um druida imponente cuja voz era capaz de fazer o mundo tremer como um trovão e deixar constrangidos até mesmo bispos e reis."



Ocupação: Mago (Reputação 10, Recursos 0, Glória 9); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Culto à Deusa; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Obstinado, visionário, perceptivo, dissimulado e sarcástico; **Aparência:** Ranzinza (ou Magnífico).

Descrição: Qualquer que seja a sua verdadeira origem (pág. 27), Merlin retornou de sua misteriosa jornada ao reino das fadas há apenas três anos, apesar de parecer muito mais para os britânicos. Escortado por *sir* Ywain após ser expulso de Avalon por Viviane, Merlin sabia que não tinha como confiar em Morgana, mas na falta de opção melhor foi obrigado a dar crédito à sua antiga aprendiz. Instalou-se na torre solitária em menos de duas estações com seus aprendizes e nunca mais saiu do refúgio nas montanhas.

Desde então, as histórias sobre o surgimento e o desaparecimento do velho mago pelos quatro cantos do Grande Reino fizeram com que os rumores e boatos sobre o seu poder reverberassem pela Velha Britânia novamente. Sempre visto com um manto de peles e uma terrível máscara, às vezes era encontrado na Cornualha e depois em Malahaut, de Rheged a Powys em uma questão de poucos dias, uma vez até se falou que esteve ao mesmo tempo em Logres e Gales do Norte. Só os aliados da Torre Solitária sabem que esse é um truque utilizado pelos seus aprendizes para fazer crescer o medo e o respeito de Merlin até entre os lordes e os sacerdotes mais exaltados, um aviso de que os Deuses Antigos ainda não haviam abandonado as ilhas britânicas e que os cristãos não tardariam por esperar pela virada final na disputa entre as religiões.

Preocupação Atual: Merlin tomaria atitudes concretas para evitar a ascensão da Santa Igreja se os inimigos dos britânicos não esperassem tão ansiosamente por esse momento. Entretanto, na Cornualha, Logres e especialmente em Estregales, seus aprendizes tentam em segredo minar a influência dos padres e converter anciões à sua causa.

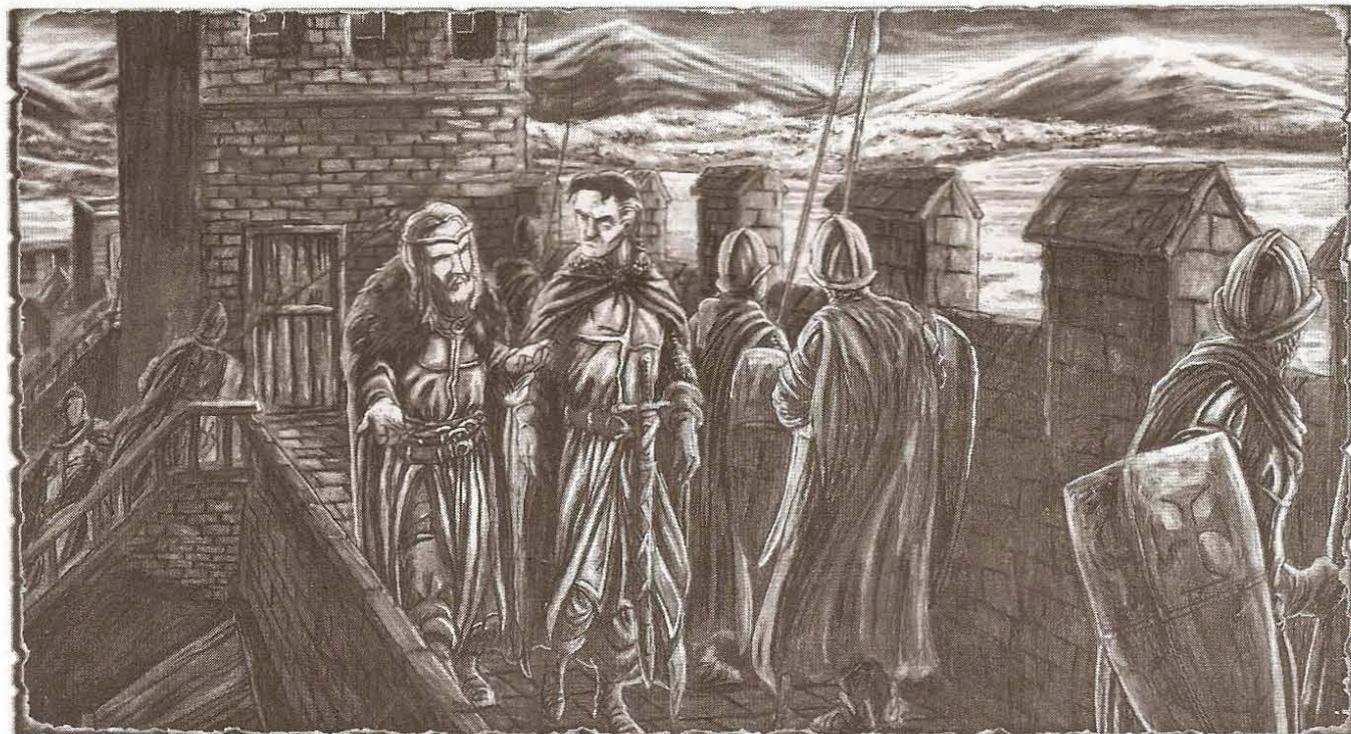
Sua rotina atualmente se resume a ensinar as artes arcanas aos seus aprendizes, inclusive Morgana, durante o outono e o inverno, fazendo-os copiar pergaminhos de magia (Merlin possui todas as magias de mago do Livro do Jogador e mais), aperfeiçoar os gestos e tons de voz para conjurar feitiços, além de juntos explorarem o País do Verão para experimentar seus poderes sem as limitações da Velha Britânia. No verão e na primavera, quando seus aprendizes estão espalhados pelo Grande Reino e Morgana está ocupada com a regência de Gales do Norte, Merlin passa a maior parte do tempo dormindo e importunando os serviços que sustentam o refúgio, especialmente seu inabalável guardião, *sir* Kahedin.

Quando viaja pelo Sonhar ou pela Velha Britânica com a magia Forma Onírica, o velho mago procura a maior parte do tempo por heróis que possa ajudar e depois cobrar pelos favores prestados. Também busca informações que o levem a encontrar pelo menos mais uma das pedras perdidas, para recuperar mais ainda o poder da magia na Velha Britânia, mesmo que dentro de si acredite que esta é uma guerra com poucas chances de sucesso.



Merlin, O Mago (Pagão Druida 16/ Bardo 4/ Mago 10; Venerável/10pD), Inic +2, Def 20/14 (CA 8), Vid 28 (66 PV), Abs 0, Ataq Básico +17/+12/+7/+2; T Inconstante; SV +3/+0/+25; **Habilidades:** For 5, Des 6, Con 8, Int 20, Sab 19, Car 18; **Vantagens:**

Ardiloso, Carisma e Inteligência Extraordinários, Fanatismo, Iniciativa Aprimorada, Mestre das Ervas, Persuasivo, Prontidão, Tolerância, Usar Magias, [Proteção Divina, Companheiro Animal (Gato), Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da



Floresta, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, Imunidade a Venenos, Corpo Atemporal, Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +11, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +1, Escrever Pergaminho, Familiar (Gato)]; *Perícias*: Adestrar Animais +12, Atuação (Harpa) +7, Avaliação +8, Blefar +18, Cavalgar +9, Concentração +27, Cura +7, Diplomacia +14, Identificar Magias +8, Intimidação +26, Observar +11, Obter Informações +9, Ouvir +9, Procurar +15, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +14, Conhecimentos: Arcano +18, Nobreza +14, Natureza +27, Religião Pagã +28, Velha Britânia +26, País do Verão +14; *Equipamento*: traje de druida, Cajado de Merlin, componentes materiais, pergaminhos de magia, punhal; *Idiomas*: Britânico, pagão (druidico), irlandês, bretão e feérico.

Tesouros: Cajado de Merlin^R (Estender Magia, Aumentar Magia, Potencializar Magia, Maximizar Magia, Acelerar Magia e Ampliar Magia, *Cativar* 1x2 sessões). Merlin possui três baús de tesouros.

Magias: Druida, 64 PM: 0) Detectar Magia, Detectar Venenos, Intuir Direção, Ler Magias, Orientação, Purificar Alimentos; 1) Acalmar Animais, Bom fruto³, Curar Ferimentos Leves, Detectar Animais ou Plantas, Enfeitiçar Animal, Falar com Animais, Invisibilidade contra Animais, Suportar Elementos; 2) Comando, Fortalecer Companheiro Animal*, Remover Paralisia, Resistência a Elementos, Restauração Menor, Retardar Envenenamento; 3) Curar Ferimentos Moderados³, Dominar Animais, Neutralizar Venenos, Prever o Tempo*, Remover Doenças; 4) Dificultar Detecção, Dissipar Magia, Forma Onírica*, Vidência; 5) Comunhão com a Natureza, Transferência do Poder Divino./ Bardo, 16 PM, 0) Canção de Ninar, Pasmarr; 1) Causar Medo, Detectar Portas Secretas, Dissimular Tendência, Identificação, Ventriloquismo; 2) Aterrorizar, Confundir Detecção, Localizar Objeto, Voz Poderosa./ Mago, 50 PM: 0) Detectar Magia, Detectar Venenos, Intuir Direção, Ler Magias, 1) Alarme Mental¹, Compreender Idiomas, Enfeitiçar Pessoas⁵, Ponte Onírica, Sono⁴; 2) Detectar Linhagem, Detectar Pensamentos², Obscurecer Objeto, Ver o Invisível; 3) Apagar Memória, Dissipar Magia, Imobilizar Pessoa, Sugestão; 4) Detectar Vidência, Missão Menor, Transferência do Poder Arcano; 5) Cancelar Encantamento, Santuário Particular. *Ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica. Certas magias podem ter, uma vez por dia, efeitos de talentos metamágicos: ¹Aumentar Magia (+1PM), ²Estender Magia (+1PM), ³Potencializar Magia (+2PM), ⁴Maximizar Magia (+3PM), ⁵Acelerar Magia (+4PM) ou ⁶Ampliar Magia (+4PM).

Seguidores: 7 magos (7e).

Parceiro: Kahedin, O Leal (Fúrias de Gales Pagão, Elite)

Feitos Gloriosos: Ainda criança, defendeu a mãe da acusação de bruxaria; ajudou Vortigern a construir seu castelo em Caer Sws; curou-se sozinho da loucura que o tomou por três longos anos na juventude; tornou-se arquidruída antes dos vinte invernos; venceu o gigante Gorcwmwr; fez com que Uther entrasse na fortaleza de Tintagel para se encontrar com Igraine sem ser notado pelos guardas do rei Gorffyd; convenceu diversos reis a se submeterem ao jovem Artur quando este retirou Excalibur da Pedra; devolveu três das Nove Pedras Perdidas à humanidade; transformou a Torre Solitária numa organização respeitada em todo o Grande Reino.

Segredo: Merlin sabe que cometeu um crime grave perante os Deuses Antigos e o seu destino reside na Prisão da Árvore, quando o condenado é enterrado vivo para sua alma vagar para sempre entre os sonhos dos homens no Reino Onírico.

Outras Personalidades de Gales do Norte



Accolon, O Valoroso; *Ocupação*: Duque-de-guerra de Lleyn (*Reputação* 6, Recursos 8, Glória 1); *Lealdade*: Grande Reino; *Comportamento*: Intrépido, tradicionalista, devoto, leal e vaidoso; *Tendência*: Bondoso; *Idiomas*: Britânico e pagão (druidico)

Descrição: O primogênito de Uriens sempre teve uma admiração irresistível por Morgana, dizem até que viveram um romance em Camelot antes de Artur presenteá-la ao pai. Desde então, parece ter deixado de lado este sentimento pois voltou às suas aventuras e o cuidado com os galeses de Lleyn. Entretanto, mesmo afastado de Morgana, Accolon sabe que um dia seu pai irá falecer e ele irá tomá-la como esposa; talvez seja pelo medo da desaprovação da Deusa que o lorde ande tão atormentado. *Escudo*: Serpente.

[Lorde Pagão, Novato; *Modificações*: Con 17 (+2 Vid/ +8 PV, +1 Fort), cavalgar +9, diplomacia +10, intimidação +11, sentir motivação +6, conhecimento: religião pagã +7]; *Tesouro*: Haldyr^R (espada longa +2, 18+/x2, *Força do Touro* 1x2 sessões).



Murmawg, O Sombrio; *Ocupação*: Arquidruída de Gales do Norte (*Reputação* 4, Recursos 8, Glória 0); *Lealdade*: Culto à Deusa; *Comportamento*: Culto, leal, pessimista, inocente e covarde; *Tendência*: Neutro; *Idiomas*: Britânico, pagão (druidico) e irlandês.

Descrição: Representante dos Cultos Antigos há mais vinte anos, Murmadwg sempre foi diferente dos outros arquidruídas. Ao invés de cultivar o medo, sempre preferiu sua busca pelo conhecimento perdido dos druidas. Vive consultando anciões nos quatro cantos do país e convidando outros para servirem Morgana e Merlin. Sua única desaprovação, que faz questão de frisar onde quer que esteja, está relacionado ao estudo das artes arcanas da Torre Solitária, condenado por Viviane de acordo com as antigas tradições.

[Arquidruída Pagão, Experiente; *Modificações*: intimidação +8, conhecimento: natureza +11, religião pagã +19, velha britânia +9]; *Tesouro*: Cajado de Murmadwg^R (+3 vontade, *Augúrio* 1x2 sessões).



Aprendizes de Merlin; *Ocupação*: Mago (*Reputação* 5, Recursos 0, Glória 1); *Lealdade*: Merlin; *Comportamento*: Obstinado, perceptivo, dissimulado, sarcástico e orgulhoso; *Tendência*: Neutro; *Idiomas*: Britânico, pagão (druidico), irlandês, bretão e mais uma outra.

Descrição: Sete trocaram suas vidas pelo acesso à magia arcana.

Mago, Experiente (Druida 6/ Bardo 2/ Mago 4; Velho/6pD), Inic -1, Def 15/12 (CA 9), Vid 20 (38 PV), Abs 0, Ataq Básico +8/+3; T Neutro; SV +0/+0/+15; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 18, Sab 17, Car 16; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Fanatismo, Foco em Blefar e Conhecimento: Religião Pagã, Tolerância, [Proteção Divina, Companheiro Animal (Gato), Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +7, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +1, Familiar (Gato), Escrever Pergaminho]; *Perícias*: Blefar +13, Cavalgar +2 Concentração +11, Cura +5, Disfarces +8, Identificar Magia +11, Intimidação +13, Observar +4, Ouvir +6, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +8, Conhecimento: Arcano +9, Natureza +9, Religião Pagã +12, Velha Britânia +11, País do Verão +5; *Equipamento*: traje de druida, Máscara de Merlin^R (*Loquacidade* 1x2 sessões), componentes materiais, pergaminhos de magia, punhal (18+/x2); *Magias*: Variam de acordo com a situação.

Rei Lancaster de Malahaut, O Estrategista

"Mesmo não tendo nascido num berço real, Lancaster parecia ter as qualidades de um bom monarca: inteligente, prestativo, severo, imponente. Talvez fosse por isso que os malahim tenham deixado de lado o fato de que o rei não passava de um usurpador."



Ocupação: Rei de Estregales (Reputação 8, Recursos 10, Glória 2); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Grande Reino; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Elegante, calculista, obstinado, frio e introvertido; **Aparência:** Romanizado.

Descrição: Filho de um ilustre general romano, Lancaster cresceu lutando ao lado de romanos e gauleses contra os francos do leste. Mas quando tudo se pôs a perder no continente, Lancaster levou seus legionários para a Grande Ilha, trazendo consigo suas valiosas montarias. Estes cavalos eram maiores e mais fortes que aqueles que viviam na Velha Britânia, e Artur ficou tão feliz quando foi apresentado com essas criaturas que logo o apontou como general e depois duque-de-guerra da região de norintium, em Logres.

Assim como Lot foi essencial para domar os bretões, Lancaster fez os romanos entenderem que o pagão Artur realmente tratava os logrihim sem distinção de povo. Os dois generais se mostraram ainda mais valiosos durante a guerra contra os saxões, fazendo com que Artur lhes oferecesse uma honraria muito além da imaginável. Assim como Uther fizera com Ulfius, o Grande Rei planejou casar Lot e Lancaster com as princesas britânicas Morgause e Guinevak, para legimita-los como reis de Lothian e Malahaut.

Mas diferente de Lot, cuja mulher teve quatro filhos e o protegia constantemente das insinuações maldosas quanto à sua origem, Lancaster perdeu sua Guinevak para a varíola. Sem herdeiros e acusado de usurpar o trono, o novo monarca de Malahaut encontrou certa dificuldade para unir os malahim, mas não somente conseguiu fazê-lo como expulsou diversos invasores e rebeldes do país.

Preocupação Atual: Passados mais de vinte anos desde a sua coroação em Eboracum, Lancaster ainda é mal visto por alguns grupos de influência no reino. Mas desde que os malahim continuem satisfeitos e o contato com Rheged não se perca é pouco provável que ele seja tirado do poder, mesmo pelos seus opositores.



Lancaster, O Estrategista (Bretão c/ sangue Romano Guerreiro 4/ Cavaleiro 2/ General 9/ Governante 1; Meia-idade/2pD), Inic +5, Def 24e/17 (CA 18), Vid 29 (109 PV), Abs 5, AtaQ Básico +15/+10/+5, Gladium +20/+15/+10 (1d6+5) ou Lança Longa +17/+12/+7 (1d8+2); T Justo; SV +15/+2/+8; **Habilidades:** For 15, Des 13, Con 14, Int 18, Sab 15, Car 16; **Vantagens:** Arma Preferida (Espada Curta), Ataque Poderoso, Combate Montado, Contragolpe Aprimorado, Diplomata, Esquiva, Finta Aprimorada, Foco em Cota de Malha, Iniciativa Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, Liderança, [Reconhecimento, Grito de Liderança, Estratégia +4, Ordenar Cooperação, Liderança Aprimorada, Presença Inspiradora, Inspirar Disciplina, Adorado Pelo Exército, Autoridade]; **Perícias:** Adestar Animais +5, Avaliação +9, Bleafar +16, Cavalgar +10, Diplomacia +11, Escalar +6, Furtividade +4, Intimidação +16, Observar +10, Obter Informação +14, Ouvir +3, Procurar +8, Saltar +5, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +6, Conhecimentos: Nobreza +14, Velha Britânia +15; **Equipamento:** traje de cavaleiro*, Gladium, cota de malha* (5/-1/-2), lança longa (18+/x3), escudo grande*, cavalo de guerra pesado, trompa, *obras-primas; **Idiomas:** Britânico, romano (cristão), bretão, pagão (druídico) e saxão.

Tesouros: Gladium^R (espada curta +4, 17+/x2, *Ataque Certo* 1x2 sessões). Lancaster possui onze baús de tesouros.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Castelão (e), 1 Bardo (n), 1 Emissário (e), 1 Espião (e), 1 Ferreiro (e), 2 Generais (1e1v), 5 Magistrados (5e), 3 Mensageiros (3e), 1 Padre (e), 1 Parteira (e), 2 Rastreadores (1n1e) e 1 Sábio (v).

Seguidores: 22 cavalarianos (6n8e8v). Os "Filhos de Lancaster", seguem o rei em todas as suas campanhas militares.

Parceiro: Emrys de Eboracum.

Feitos Gloriosos: Salvou os sobreviventes de sua antiga legião e trouxe cerca de sessenta cavalos da Armórica para o Grande Rei; deu fim ao receio que os romanos de Logres tinham por Artorius, consolidando assim o poder do Grande Rei no país.

Segredo: Por mais que tente ser um rei, Lancaster ainda se sente um subordinado de Artorius, como se tivesse sido enviado para o reino de Malahaut exclusivamente para pacificá-lo. Infelizmente essa fraqueza já foi percebida por alguns de seus inimigos políticos, que logo irão jogar a população contra o monarca.

Enrys de Eboracum

"Alguns acreditavam que o bispo simplesmente não dormia; pela manhã delegava funções aos padres, à tarde passeava pela metrópole, à noite pregava na igreja e pela madrugada fazia companhia aos vigias. No dia seguinte, começava tudo de novo."



Ocupação: Bispo de Malahaut (Reputação 6, Recursos 10, Glória 1); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cristãos Romanos; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Inquieto, detalhista, teimoso, perseverante e culto; **Aparência:** Sábio.

Descrição: Há mais de trinta anos o bispo Enrys tem tido êxito em isolar Eboracum dos conflitos e da tensão constante que vive Malahaut, mesmo depois de Lancaster pacificar a maior parte do reino. Sua reputação e seus contatos com as famílias romanas não somente o tornaram o homem mais influente da capital malahim, mas também colocaram sobre os seus ombros a responsabilidade de proteger as construções e os hábitos romanos, que rapidamente se deterioraram desde que Roma abandonou os britânicos.

Preocupação Atual: Foi Enrys quem impediu os opositores de Lancaster de o atacarem desde que o rei chegou pela primeira vez na capital. O bispo prometeu que aquele que escondesse qualquer conspiração assim seria condenado ao pior dos planos infernais. Desde então tem sido não apenas um forte aliado mas também seu mais proeminente emissário em Eboracum e Gwent.

Enrys de Eboracum (Romano Clérigo 6/ Patriarca 4/ Emissário 2; Velho/6pD), Inic -2, Def 15/11 (CA 8), Vid 13 (10 PV), Abs 0, AtaQ Básico +8/+3; T Justo; SV +2/-3/+17; **Habilidades:** For 4, Des 6, Con 5, Int 15, Sab 15, Car 16; **Vantagens:** Ardiloso, Aristocrata, Diplomata, Fanático, Liderança, Negociador, [Alfabetizado, Proteção Divina, Reconhecimento, Criar Rumores, Favores +1, Levantar Multidões, Decreto Real, Guardar Segredos]; **Perícias:** Bleafar +13, Cura +5, Diplomacia +14, Intimidação +13, Observar +7, Obter Informação +9, Ouvir +10, Procurar +5, Profissão (Escriba) +5, Sentir Motivação +14, Conhecimentos: Nobreza +8, Religião Cristã +18, Velha Britânia +9; **Equipamento:** traje de padre, Crucifixo de Enrys, livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita; **Idiomas:** Britânico, Romano (cristão) e bretão.

Tesouros: Crucifixo de Enrys^R (+3 vontade, *Sermão da Serenidade* 1x2 sessões, +3 intimidação). Enrys possui oito baús de tesouros.

Subordinados: 1 Administrador (e), 1 Arqueiro (e), 1 Artesão (e), 1 Burgomestre (e), 1 Caçador de Bruxas (e), 3 Mensageiros (3e), 1 Ordem da Cruz (e), 3 Padres (3e), 1 Paladino (e), 2 Parteiros (2e) e 1 Santo (e).

Seguidores: Dezenas de plebeus fanáticos.

Parceiro: Honorus (conselheiro romano, veterano).

Feitos Gloriosos: Tornou-se o regente mais influente do reino, mais até que o rei Lancaster.

Segredo: Enrys é o líder de uma organização secreta baseada no Pelagianismo (ver Heresias, pág. 28). Se for descoberto, é bem provável que o bispo Samsun o excomungue e coloque os próprios sacerdotes de Eboracum contra ele.

Unyr, O Misterioso

“Odiava viver em Eboracum ou então escondia algum segredo, pois dificilmente saía dos seus aposentos. Vivía mal-humorado dentro dos muros da capital e só melhorava quando Lancaster o dispensava para comungar com os Deuses no campo.”



Ocupação: Arquidruída de Malahaut (Reputação 4, Recursos 9, Glória 0); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cultos dos Doze; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Reservado, arrogante, pessimista, desconfiado e sorrateiro; **Aparência:** Petulante.

Descrição: Incomodados com as multidões e as altas construções romanas, poucos druidas tiveram coragem de entrar na metrópole de Eboracum no último século, especialmente desde que a Santa Igreja se instalou e converteu a grande maioria de seus habitantes. Antes de Unyr haviam ao menos uma dúzia de anciões de maior reputação que poderiam ser arquidruídas de Malahaut, mas entre os druidas sempre houve uma grande rejeição ao nome de Lancaster pelo simples fato de que ele não é descendente de reis britânicos, mas de generais romanos sem vínculo com os Deuses Antigos.

Unyr foi o único druida que se prestou a ajudar Lancaster nas batalhas de unificação do país, e resistiu por mais de três anos o convite de se tornar arquidruída quando foi finalmente convidado. Desde então, passou a ser o único conselheiro do rei sobre questões ligadas aos Cultos Antigos. Reservado, esconde inúmeros segredos nos seus aposentos, onde costuma se isolar na maioria das vezes quando não está na corte ou perdido nas ruas da capital.

Preocupação Atual: Mesmo que Unyr tenha jurado não fazer nada contra os cristãos do reino, sua atenção tem se voltado aos clérigos que insistem em levantar acampamentos para levar seus rebanho para fora da capital, o que viola o acordo feito entre o rei e os anciões de Malahaut. Para evitar um confronto desastroso, Unyr secretamente encontra meios de sabotar tal êxodo.

Unyr, O Misterioso (Pagão Druida 6/Arquidruída 2; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 15/12 (CA 12), Vid 19 (50 PV), Abs 0, Ataq Básico +6/+1; T Neutro; SV +6/-1/+13; **Habilidades:** For 11, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 18, Car 16; **Vantagens:** Prontidão, Vontade de Ferro, Foco em Conhecimento: Religião Pagã, [Companheiro Animal (Falcão), Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, Reconhecimento, Intocável]; **Perícias:** Blefar +7, Cavalgar +1, Concentração +5, Diplomacia +4, Intimidação +12, Observar +4, Ouvir +4, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +8, Conhecimento: Natureza +7, Nobreza +3, Religião Pagã +15, Velha Britânia +5; **Equipamento:** traje de druida, Cajado de Unyr, **Idiomas:** Britânico e pagão (druidico).

Tesouros: Cajado de Unyr^R (*Feitiço de Ocultação* 1x2 sessões).

Subordinados: 1 Assassino (v), 3 Bardos (2n1v), 1 Espião (v), 1 Fúria de Gales (e), 1 Ladrão (e), 2 Mensageiros (2e) e 1 Sacerdotisa (e).

Rumores: Mesmo que tenha se mostrado leal nos últimos quinze anos, os malahim acreditam que se um dia os druidas se voltarem contra Lancaster, a traição virá do próprio arquidruída Unyr.

Cavaleiro Negro (Lancelot?)

“Viajava pelos ermos acompanhado de seu escudeiro, a quem havia arrancado a língua para não ter de ouvir suas lamúrias, em busca de confrontos à altura de sua perícia em combate.”



Ocupação: Errante (Reputação 10, Recursos 0, Glória 7); **Posição:** Pária/Proscrito; **Lealdade:** Nenhuma; **Devoção:** Desconhecida; **Comportamento:** Silencioso, reservado, frio, cruel e sanguinário; **Aparência:** Misteriosa (nunca foi visto sem capacete).

Descrição: Caberá ao Mestre decidir se este inimigo é mesmo Lancelot do Lago, enlouquecido pela Maldição da Britânia, ou outro cavaleiro da Távola Redonda tido como morto na Busca pelo Graal; este mistério deve ficar em aberto até a sua captura ou falecimento. Suas vestes e a bela armadura apontam uma origem nobre, mas o comportamento acusa algum tipo de demência, afinal, sua sede de sangue parece não ter sentido, como se procurasse por oponentes armados apenas para ter o prazer de colocá-los à prova em combate. Depois, costuma lhes arrancar as cabeças para espetá-las sobre lanças, apenas para a espalhar o terror na região.



Cavaleiro Negro (Pagão? Guerreiro 8/ Cavaleiro 10; Velho/5pD), Inic +2, Def 27e/18 (CA 20), Vid 28 (121 PV), Abs 5, Ataq Básico +18/+13/+8/+3; T Vil; SV +10/+2/+3; **Habilidades:** For 16, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 13, Car 19; **Vantagens:** Ataque em Movimento,

Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Combate Montado, Esquiva, Especialização em Combate, Foco e Especialização com Espada Longa, Investida Montada, Levantar Parede de Escudos, Mobilidade, Trespasar, Trespasar Maior, [Reconhecimento, Potência +3, Renome Lendário]; **Perícias:** Adestrar Animais +8, Blefar +9, Cavalgar +23, Diplomacia +11, Escalar +5, Intimidação +27, Procurar +10, Sobrevivência +4, Conhecimento: Nobreza +8, Velha Britânia +10; **Equipamento:** traje de cavaleiro, Morte, cota de malha* (5/-1/-4), lança longa (17+/-x3), escudo grande, cavalo de guerra pesado, *obra-prima; **Idiomas:** Britânico, pagão (druidico) e bretão.

Tesouros: Morte* (espada longa +5, 16+/-x2, +1 Def/CA, Resistência à Magia 1x2 sessões). Este cavaleiro leva consigo um baú de tesouros.

Outra Personalidade de Malahaut



Robin, O Corajoso; **Ocupação:** Nobre Cavaleiro (Reputação 2, Recursos 4, Glória 0); **Lealdade:** Grande Reino; **Comportamento:** Engraçado, dissimulado, crédulo, vaidoso e medroso; **Tendência:** Bondoso; **Idiomas:** Britânico, bretão e romano (cristão).

Descrição: Sempre acompanhado por seu leal (porém sarcástico) bardo, *sir* Robin erra por Malahaut à procura de lugares quentes e seguros onde os dois possam impressionar os locais contando as suas maravilhosas aventuras em troca de comida e abrigo.

[Companheiro de Artorius Bretão, Experiente; **Modificações:** Int 12, Sab 7 (-2 Vont), sentir motivação +1, sobrevivência +3, conhecimento: nobreza e religião cristã +3].

Rei Coel de Rheged, O Nobre

"Era difícil vê-lo sorrindo, como se o rei jamais pudesse baixar a guarda para que os rhegedianos pudessem viver com dignidade."



Ocupação: Rei de Rheged (Reputação 9, Recursos 7, Glória 4); **Posição:** Monarca/Patrono; **Lealdade:** Grande Reino; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Paciente, supersticioso, justo, cuidadoso e territorialista; **Aparência:** Taciturno.

Descrição: Para desgosto de seu pai, Coel ap Enrys não gostava de ficar preso à vigília da Grande Muralha. Achava mais importante que alguns soldados adentrassem nas terras dos pictos, tanto para evitar surpresas quanto saber se os britânicos poderiam ocupar um dia aquela região. Seu sonho era aumentar as fronteiras do Grande Reino até as Terras Altas, o que para os lanceiros romanos era um sacrilégio pois acreditavam que a grande muralha era uma barreira mágica levantada contra o caos e o horror vindos do norte.

Após sua coroação, Coel incentivou Artur a mandar exércitos para além da muralha e logo se tornou amigo de Lot. Nos primeiros vinte anos da fundação de Lothian, a paz e a estabilidade permitiram a construção de fortalezas como Caer Gwayr e Caer Hudrwh, assim como o surgimento de várias comunidades cheias de esperança quanto à nova vida. E durante esse tempo o rei Coel não deixou Rheged de lado, aproveitando o crescente fluxo de caravanas para restaurar suas casas e reforçar as trilhas do país, até a chegada dos terríveis rumores de que invasores pictos, liderados por uma enigmática Rainha-Bruxa, pretendiam atacar Lothian.

Preocupação Atual: O rei de Rheged passou os dois últimos anos liderando seus exércitos contra os selvagens pictos, talvez com uma disposição menor que a que tinha trinta anos antes quando enfrentou os saxões, mas com experiência o bastante para ter um êxito ainda maior que naquele tempo. Suas vitórias em Lothian fizeram com que o rei Lancaster o apontasse como melhor líder militar na Velha Britânia após Artorius. Mas de nada valem tais elogios, pois não existem mais lugares seguros além da muralha e um iminente ataque dos pictos logo colocará a barreira mágica dos romanos à prova.



Coel, O Nobre (Pagão Andarilho 4/ Cavaleiro 1/ Governante 3/ General 6; Velho/4pD), Inic +1, Def 24e/16 (CA 18), Vid 27 (72 PV), Abs 4, Ataq Básico +13/+8/+3, Melendyr +18/+13/+10 (1d8+5) ou Lança Longa +15/+10/+5 (1d8+2); T Vingador;

SV +12/+1/+7; **Habilidades:** For 15, Des 12, Con 13, Int 16, Sab 13, Car 14; **Vantagens:** Ataque Poderoso, Combate Montado, Liderança, Levantar Parede de Escudos, Olhos Atentos, Trespasar, [Inimigo Predileto: Pictos (+2), Rastrear, Combater com Duas Armas, Tolerância, Companheiro Animal (Cavalo de Guerra Leve), Reconhecimento, Autoridade, Favores +1, Imponência (CD10), Grito de Liderança, Estratégia +3, Ordenar Cooperação, Liderança Aprimorada, Presença Inspiradora]; **Perícias:** Adestar Animais +6, Avaliação +9, Blefar +14, Cavalgar +9, Diplomacia +12, Escalar +7, Furtividade +1, Intimidação +15, Observar +11, Procurar +9, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +9, Conhecimentos: Natureza +7, Nobreza +13, Velha Britânia +15; **Equipamento:** traje de nobre, Melendyr, gibão de peles pesado* (4/-1/-3), lança longa (18+/x3), escudo grande, cavalo de guerra leve, *obra-prima; **Idiomas:** Britânico, romano (cristão) e picto.

Tesouros: Melendyr^R (espada longa +3, 17+/x2, +2 dano vs pictos), Cruzifixo de Coel^R (*Dissipar Magia* 1x2 sessões) e Escudo do Urso^R (escudo grande +1). Coel possui oito baús de tesouros.

Subordinados: 1 Administrador (e), 2 Batedores (1n1e), 2 Caçadores (2e), 1 Castelão (e), 1 Curandeiro (e), 1 Emissário (e), 1 Ferreiro (e), 1 General (v), 1 Lobo Castanho (v), 5 Mensageiros (5e), 2 Padres (1n1e) e 1 Santo (e).

Seguidores: 28 lanceiros (9n8e11v).

Parceiro: Ambrosius (patriarca romano, veterano).

Feitos Gloriosos: foi o primeiro britânico em décadas a cruzar a Muralha de Adriano e voltar para casa; ainda antes de ser rei, foi essencial para uma vitória importante na guerra contra os saxões graças à sua perícia como rastreador; convenceu o Grande Rei a fundar o reino de Lothian, sendo importante para a sua fundação; graças aos seus cavaleiros e seu conhecimento do terreno, conseguiu adiar a invasão de Rheged pelos pictos por cerca de dois anos;

Segredo: Coel descobriu que uma embarcação saxã trouxe para os pictos centenas de escadas longas para sobrepujar a muralha.

Lutercius de Caer Dun

"Neto e bisneto de legionários romanos, Lutercius representava as famílias que viviam na região próxima à Muralha de Adriano há mais de quatrocentos anos, desde que fora construída."



Ocupação: Bispo de Rheged (Reputação 6, Recursos 7, Glória 1); **Posição:** Sacerdote/Regente; **Lealdade:** Cristãos Celtas; **Devoção:** Santa Igreja; **Comportamento:** Perseverante, atencioso, flagelante, impiedoso e exigente; **Aparência:** Cansado.

Descrição: Diferente dos bispos anteriores, Lutercius aprovava a idéia do rei Coel de expandir os domínios britânicos para o norte, especialmente depois que Lot o convidou a ocupar cumulativamente o trono da Santa Igreja em Lothian. Muitos pictos foram convertidos nestes vinte anos, fazendo com que Lutercius acreditasse que não encontraria oposição até que fosse tarde demais.

Preocupação Atual: Tendo conseguido à duras penas alcançar Rheged e avisar o rei sobre a queda de Lothian, o bispo Lutercius se comprometeu a cuidar de Caer Dun enquanto Coel tomasse conta de Carduel. Se o contato entre as duas vilas localizadas nas extremidades da muralha for cortado, tudo estará perdido.

Lutercius de Carduel (Bretão c/ sangue Romano Clérigo 6/ Patriarca 5; Velho/6pD), Inic +0, Def 16/13 (CA 10), Vid 17 (62 PV), Abs 0, Ataq Básico +7/+2, Estrela Cristã +8/+3 (1d10); T Justo; SV -1/-3/-13; **Habilidades:** For 7, Des 6, Con 14, Int 17, Sab 18, Car 12; **Vantagens:** Fanatismo, Foco em Mangual Pesado, Liderança, Negociador, Sabedoria Extraordinária, [Alfabetizado, Proteção Divina, Reconhecimento, Criar Rumores, Favores +2, Levantar Multidões]; **Perícias:** Atuação (Oratória) +9, Blefar +13, Cura +11, Diplomacia +8, Intimidação +7, Observar +7, Ofícios (Encadernação) +7, Ouvir +12, Profissão (Escriba) +7, Sentir Motivação +15, Conhecimentos: Nobreza +7, Religião Cristã +14, Velha Britânia +10; **Equipamento:** traje de padre, crucifixo, Estrela Cristã, livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita; **Idiomas:** Britânico, Romano (cristão), bretão e grego.

Tesouros: Estrela Cristã^R (mangual pesado +2, 18+/x2). Lutercius entrega todas as doações em baús de tesouros para o rei Coel.

Subordinados: 1 Artesão (e), 1 Curandeiro (e), 1 Mensageiro (e), 1 Ordem da Cruz (v), 3 Padres (3n), 1 Paladino (e) e 1 Rastreador (e).

Seguidores: Um punhado de plebeus fanáticos.

Parceiro: Lucianus (patriarca romano, experiente).

Feitos Gloriosos: Vendeu o olho esquerdo a um druida picto para fugir de sua prisão em Lothian e avisar o rei Coel da invasão.

Segredo: Por mais que deva parecer confiante e otimista diante dos rhegedianos, Lutercius não acredita que exista esperança.

Amwran, O Furioso

"Seu espírito parecia perdido, pois o druida jamais conseguiu ficar calmo novamente desde que suas esposas e filhos morreram numa armadilha covarde dos nortistas das Terras Altas."



Ocupação: Arquidruída de Rheged (Reputação 6, Recursos 7, Glória 2); *Posição:* Sacerdote/Regente; *Lealdade:* Cultos dos Doze; *Devoção:* Cultos Antigos; *Comportamento:* Inquieto, violento, hierarquista, vingativo e beligerante; *Aparência:* Atormentado.

Descrição: Amwran era uma criança quando conheceu Coel. Seu velho mestre, Argamandwr, já não raciocinava direito na época e não podia lhe dizer se uma aliança com os estrangeiros britânicos era certo ou errado aos olhos dos Deuses. Como não havia outro druida por perto para se opor, Amwran decidiu juntar seu rebanho ao Grande Reino. Por anos o arquidruída de Lothian e Rheged foi conhecido pela diplomacia, até o dia em que sua família foi morta pelos pictos das Terras Altas à mando de sua rainha-bruxa, que o acusa de vender a alma de seu povo para os britânicos.

Preocupação Atual: Nada mais importa para Amwran do que a vingança. Com a ajuda do rei Coel, o arquidruída conseguiu matar muitos nortistas e até evitar a invasão da rainha-bruxa, mas agora que não há mais ajuda vinda do sul, a única ameaça que parece conter alguns nortistas é a promessa de Amwran de que no dia em que atacarem Rheged, suas mulheres e filhos vindos das Terras Altas serão massacrados da mesma forma pelas suas costas.

Amwran, O Furioso (Picto Bárbaro 3/ Druida 4/ Arquidruída 5; Meia-idade/3pD), Inic +1, Def 21e/16 (CA 15), Vid 26 (78 PV), Abs 2, Ataq Básico +9/+4, Matadora de Pictos +10/+5 (1d8+3); T Inconstante; SV +10/+0/+9; *Habilidades:* For 15, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 18, Car 17; *Vantagens:* Duro de Matar, Especialização em Combate, Fanatismo, Liderança, Negociador, Tolerância, [Movimento Rápido, Fúria 2/dia, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilhas +1, Companheiro Animal (Corvo), Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, Reconhecimento, Intocável, Favores +1, Alma Bizarra, Demanda]; *Perícias:* Adestrar Animais +6, Atuação (Oratória) +7, Blefar +11, Cavalgar +5, Concentração +8, Cura +7, Diplomacia +6, Intimidação +16, Observar +8, Ouvir +12, Saltar +5, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +14, Conhecimento: Natureza +5, Religião Pagã +9, Velha Britânia +6; *Equipamento:* traje de druida, Matadora de Pictos, punhal (18+/x2), armadura de couro (2/0/0), escudo grande. *Idiomas:* Britânico e pagão (druidico).

Tesouros: Matadora de Pictos^R (machado de batalha +1, 19+/x3, +2 dano vs. pictos, *Arma Mágica Maior* 1x2 sessões).

Subordinados: 1 Arqueiro (e), 1 Bardo (e), 1 Espião (e), 1 Fúria de Gales (v), 1 Mensageiro (e), 1 Oráculo (e), 1 Ranger (v) e 1 Sacerdotisa (e).

Seguidores: 20 selvagens pictos (5n11e9v).

Parceiro: Golistan (chefe tribal picto, elite).

Feitos Gloriosos: Convenceu os pictos locais a servirem ao rei de Lothian; venceu o gigante Yomwr nas Terras Altas.

Segredo: Amwran é o culpado pelos rumores de que a rainha-bruxa dos pictos seria Morgause, esposa de Lot e mãe de Gawain, pois ela sempre se interessou por este velho mito das Terras Altas.

Gawain, O Invencível (Gwalchmei)

"Seu riso ecoava pelo campo de batalha junto com o barulho de ferro mutilando carne, ossos sendo partidos e sangue espirrando. Era tão magnífico que guerreiros de ambos os lados paravam de lutar para vê-lo se estivesse próximo na parede de escudos."



Ocupação: Campeão de Rheged (Reputação 9, Recursos 5, Glória 3); *Posição:* Comandante/Militar; *Lealdade:* Grande Rei; *Devoção:* Cultos Antigos; *Comportamento:* Exagerado, companheiro, vingador, sarcástico e orgulhoso; *Aparência:* Mal-humorado.

Descrição: Gerado no primeiro rito de fertilidade realizado entre Lot e Morgause, dez anos antes de se casarem, Gawain vivia com os guerreiros de Lindinis quando descobriu ser herdeiro de um reino distante do norte. Para a infelicidade de seu pai, o jovem preferiu os campos de batalha às côrtes do Grande Reino, e talvez por temer sua reação preferiu viver como errante no sul.

Preocupação Atual: Quando soube da morte do pai e da queda de Lothian para os pictos, Gawain deixou tudo de lado e foi para Rheged. Prometeu ao rei Coel servi-lo como seu campeão desde que o ajude a se vingar da terrível rainha-bruxa das Terras Altas.

Gawain, O Invencível (Pagão Guerreiro 4/ Cavaleiro 6/ Campeão 3; Adulto), Inic +5, Def 27e/20 (CA 20), Vid 30 (104 PV), Abs 5, Ataq Básico +14/+9/+4, Gormanthor +22/+17/+12 (1d8+11); T Vingador; SV +15/+5/+4; *Habilidades:* For 19, Des 13, Con 17, Int 14, Sab 11, Car 14; *Vantagens:* Ataque Poderoso, Contragolpe Aprimorado, Combate Montado, Desarme Aprimorado, Duro de Matar, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco e Especialização com Espada Longa, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado com Espada Longa, Trespasar, Usar Escudo Grande Aprimorado, [Reconhecimento, Potência +2, Estudar Oponente, Foco em Duelo +2, Esquiva Sobrenatural]; *Perícias:* Adestrar Animais +7, Blefar +2, Cavalgar +11, Diplomacia +8, Escalar +6, Intimidação +16, Natação +3, Observar +3, Procurar +5, Sobrevivência +8, Conhecimento: Nobreza +10, Velha Britânia +9; *Equipamento:* traje de cavaleiro, Gormanthor, Cota de Malha de Gwalchmei, Escudo de Logres, lança longa (18+/x3), cavalo de guerra pesado; *Idiomas:* Britânico, pagão (druidico) e bretão.

Tesouros: Gormanthor^R (espada longa +3, 16+/x2), Cota de Malha de Gwalchmei^R (5/-1/-4, *Curar Ferimentos Moderados* 1x2 sessões), Escudo de Logres^R (escudo grande +2).

Feitos Gloriosos: Venceu o enigma do gigante Bertilak e passou a ser chamado de Cavaleiro Verde; matou a única cria do Dragão de Estregales; nunca foi vencido até então num combate singular.

Outra Personalidade de Rheged



Bedivere, O Amaldiçoado; *Ocupação:* Emissário (Reputação 3, Recursos 4, Glória 1); *Lealdade:* Grande Reino; *Comportamento:* Sombrio, indiferente, supersticioso, perseverante e frio; *Tendência:* Justo; *Idiomas:* Britânico, pagão (druidico) e romano (cristão).

Descrição: Chamado pelos druidas de Bedwyr, O Azarado, perdeu o braço esquerdo ainda jovem para nunca mais poder participar de uma parede de escudos. Depois foi nomeado por Artur como seu mais importante emissário, sendo muito valioso nos últimos quarenta anos. Recentemente foi capturado pelos selvagens pictos em Lothian e "devolvido" sem o nariz, arrancado pela rainha-bruxa.

[Emissário Pagão, Veterano; *Modificações:* diplomacia +14; não pode utilizar escudo (-2 Def/CA) pois não possui o braço esquerdo].

Aqueles que Já se Foram

Certas personalidades tiveram uma passagem tão marcante nesta vida que suas histórias conseguem perdurar séculos na Velha Britânia, antes de desaparecerem nas brumas do Sonhar. Seus atos heróicos ou de extremo egoísmo às vezes reverberam além das canções dos bardos, podendo até mesmo ter conseqüências na vida dos heróis. Se quiser que algum destes personagens não tenha morrido ainda em sua crônica, basta ao Mestre criar sua planilha e uma explicação razoável para sobreviver ao evento que se acreditava ter sido fatal; ou então permitir que de alguma maneira seu fantasma possa ser encontrado no País do Verão ou algum outro Reino Mítico além.

Agloval ap Pellinore: Primogênito do velho rei de Estregales, foi morto no Mynnyd Badon por um machado saxão. Dizem que seu espírito ainda cavalga neste mundo para avisar os britânicos no dia em que os invasores aportarem no leste novamente.

Agravain, O Astuto: Primogênito de Uriens de Gales do Norte, morreu num misterioso acidente quando caçava javalis. Perverso, adorava criar situações de desconforto com seus subordinados, algumas vezes até com nobres e cavaleiros de outros reinos.

Ambrosius Aurelianus, O Romano: Grande Rei da Velha Britânia antes de Uther, tomado pela doença já muito velho na então capital Lindinis. Voltou-se contra seu antecessor, Vortigern de Powys, para libertar os britânicos dos invasores saxões.

Amhar: O Primeiro filho de Artur com Guinevere infelizmente não durou meses, mas seu espírito e suas lembranças atormentaram o Grande Rei por longos anos antes de desaparecer por completo.

Balan, O Sorrateiro: Irmão de Balín, caiu em combate por uma lança na metade final da guerra contra os saxões. Foi talvez um dos melhores rastreadores que já passaram pela Velha Britânia, sendo essencial em diversas batalhas e outras aventuras.

Ban, O Culto: Pai de Lancelot e rei de Benoic, um dos países britânicos fundados no continente, próximo da Grande Ilha. Sua linhagem já estava à frente do reino há três gerações quase sem ver guerras, até que o rei Clóvis reuniu seu exército de bárbaros francos e destruiu tanto o rei quanto sua maravilhosa capital, Ynis Trebes.

Budic de Broceliande: Rei de Broceliande, uma nação britânica vizinha de Benoic. Morreu defendendo suas terras dos invasores francos liderados pelo rei Clóvis; em seu leito de morte pediu aos seus dois filhos, Hoel e Yrin, que um dia recuperem suas terras.

Calonegrant de Lleyn: Sobrinho de Uriens de Gales do Norte e amigo de Ywain, foi assassinado por Lionel quando este ficou louco durante a busca pelo Santo Graal e tentou matar o irmão, Bors.

Dagonet, O Bravo: Apesar de medroso, o antigo bobo-da-côrte levou consigo um exército saxão inteiro para o fundo de um lago ao quebrar o seu gelo, salvando assim a vila de Leicester em Malahaut.

Dinadan de Isca: Filho de Brunor de Exeter, um duque-de-guerra cornualiano, era amigo de Tristan e o maior incentivador das boas relações entre Logres e Cornualha antes da varíola consumá-lo.

Ector, O Justo: Pai adotivo de Artur e chefe local de uma aldeia perdida no meio da Floresta Selvagem de Logres, morreu durante a guerra de unificação pela espada do rei Nwynir de Estregales.

Elaine de Caerleon: Filha do rei Pellinore, foi manipulada para se deitar com Lancelot para que fossem descobertos e obrigados a casar. Morreu de desgosto quando soube que ele a traiu.

Gaheris e Gareth de Lothian: Filhos do rei Lot e Morgause, irmãos de Gawain, morreram jovens pela espada de Lancelot quando sua traição com Guinevere foi revelada e ele tomado pela loucura.

Gereint da Dumnonia: Duque-de-guerra logrihim e um dos últimos governantes legítimos de Logres, cuja linhagem tinha mais de trezentos anos. Sua história com a bela Enid foi a mais cantada mesmo depois da morte durante a guerra contra os saxões.

Gorlois da Cornualha: Foi o único rei a não reconhecer Uther como Grande Rei após a morte de Ambrosius. Morreu em combate enquanto seu inimigo tomava a sua esposa em Tintagel.

Guinevere, A Bela: Filha do rei Leodegrance e esposa de Artur, a quem foi leal a maior parte da vida, rendeu-se a Lancelot apenas após descobrir que Morgana o havia feito se deitar com Elaine para separá-los; com a revelação do romance, exilou-se num convento.

Hoel ap Budic: Primogênito de Broceliande, foi morto por um machado no final da resistência dos britânicos contra os francos, após enviar seu irmão Yrin e outros sobreviventes à Cornualha.

Igraine, A Digna: Esposa de Gorlois da Cornualha e depois de Uther de Logres, mãe de Artur, irmã de Morgana e Morgause. Sumiu num convento logo após a morte do segundo marido.

Leodegrance de Powys: Único rei cristão a governar Powys e a trazer progresso e dignidade à sua população. Presenteou Artur com a Távola Redonda e lutou ao seu lado por toda a vida, até que num dia infeliz desabou com uma ponte apodrecida e morreu.

Lionel, O Íntegro: Sobrinho do rei Ban e primo de Lancelot assim como Bors, estes cavaleiros vieram à Velha Britânia após a queda de Benoic. Cristão devoto, perdeu-se numa crise durante a busca pelo Graal e se suicidou quando viu que matara Calonegrant.

Lot de Lothian: Um dos mais leais e astutos generais de Artur, já era amante de Morgause há cerca de dez anos quando finalmente se casou e tornou-se rei. Caiu com os defensores de sua fortaleza pelos machados dos guerreiros azuis da rainha-bruxa dos pictos.

Meleagant de Malahaut: Rei de Malahaut, contratava seus soldados entre mercenários e cavaleiros banidos de outros países. Capturou a rainha Guinevere e a manteve cativa por dias até que Lancelot viesse salvá-la e Artur o arrancasse a cabeça.

Niniane: Sacerdotisa de Avalon, foi treinada para tomar o lugar de Viviane como Senhora do Lago mas afogou-se misteriosamente em Ynis Wyddryn, tendo aparentemente se suicidado.

Nwynir, O Misterioso: Rei de Estregales e opositor do jovem Artur na guerra de unificação ao lado de Mark e Uriens. Derrotado num combate singular com Pellinore e prestes a morrer, jogou uma terrível maldição sobre o destino de seu sucessor.

Olwen: Filha adotiva de um gigante chamado Yspaddaden, era a esposa preferida de Culhwch. Depois da sua morte foi cantada como a mais amada das mulheres, e sua canção é uma das mais belas.

Pellinore: Rei de Estregales e aliado de Artur, ficou louco no final da vida por causa de um estranho dragão que perturbava seus sonhos. Disseram que foi encontrado morto em seus aposentos na cerimônia de coroação de seu filho, Lamorak.

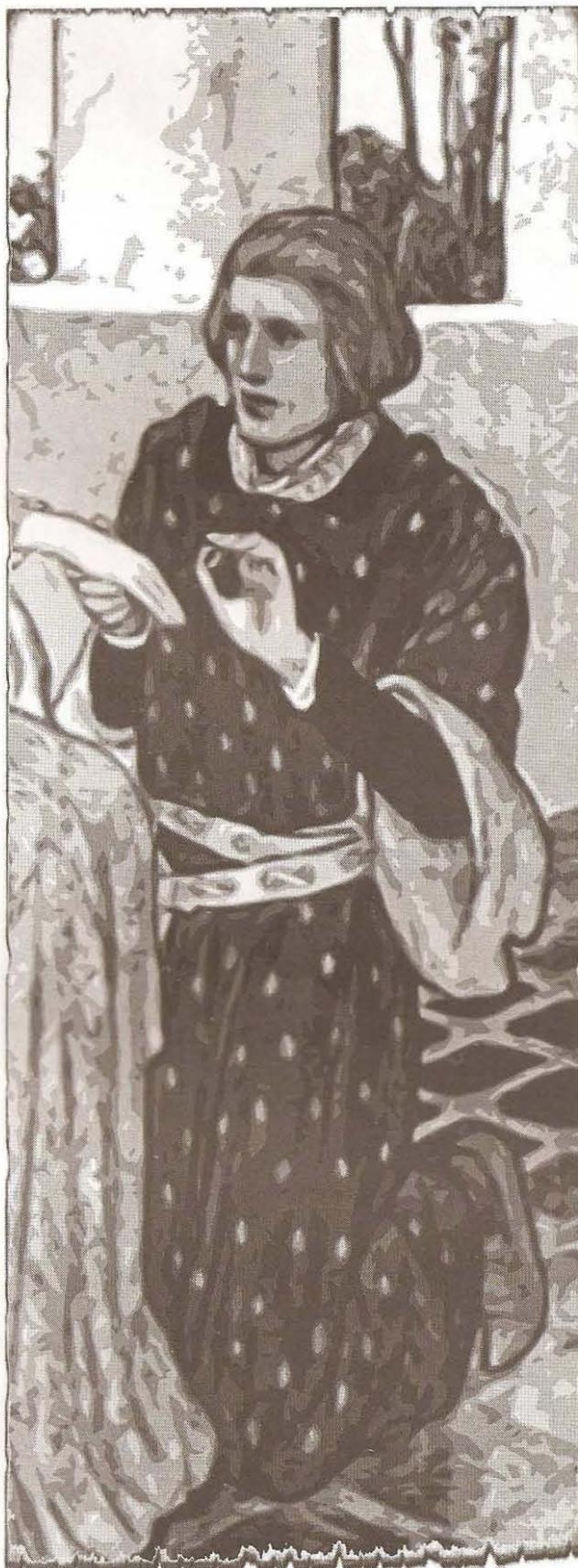
Tor ap Pellinore: Filho caçula do rei de Estregales, abandonou o país quando seu pai ficou louco e novamente após a coroação de Lamorak. Viveu anos como um errante até cruzar com o Cavaleiro Negro e se tornar até o momento a mais ilustre de suas vítimas.

Ulfius da Durnovária: Maior general do Grande Rei Uther, casou-se com uma das filhas de Ambrosius para legitimar-se rei do então recém-nascido reino vassalo da Durnovária. Morreu ainda antes da vitória derradeira de sua geração contra os saxões.

Vortigern: Grande Rei da Velha Britânia antes de Ambrosius, foi assassinado por seus antigos parceiros saxões que vieram para a Grande Ilha a seu convite e foram hostilizados pelos britânicos.

Resumo do Capítulo

Nome (Reputação/Recursos/Glória)	Ocupação
Accolon, O Valoroso (6/8/1)	Duque-de-guerra de Lleyln
Agramyr, O Cego (6/9/3)	Arquidruída de Estregales
Amwran, O Furioso (6/7/2)	Arquidruída de Rheged
Artorius de Logres (10/9/8)	Grande Rei de Logres
Balin, O Terrível (5/7/2)	Chefe Local de Abona (Logres)
Bedivere, O Amaldiçoado (3/4/0)	Emissário de Rheged
Belimor, O Velhaco (4/9/1)	Duque-de-guerra da Durnovária
Bors, O Forte (5/4/2)	Nobre Cavaleiro de Gwent
Cassius de Isca (6/9/2)	Bispo da Cornualha
Coel, O Nobre (9/7/4)	Rei de Rheged
Culhwch, O Selvagem (7/9/2)	Duque-de-guerra da Dumnonia (Logres)
Cuthbert de Caerleon (6/9/1)	Bispo de Estregales
Derfel, O Poderoso (8/9/5)	Chefe Local de Lindinis (Logres)
Enrys de Eboracum (6/10/1)	Bispo de Malahaut
Erunwir, O Manco (5/9/1)	Arquidruída da Cornualha
Gaius de Warwick (4/6/1)	Patriarca de Warwick (Gwent)
Galahad, O Altivo (7/4/4)	Nobre Cavaleiro de Logres
Gawain, O Invencível (9/5/3)	Campeão de Rheged
Gorffyd, O Bruto (7/7/2)	Rei de Powys
Isolda, A Delicada (1/5/0)	Rainha da Cornualha
Kay, O Senescal (6/4/2)	Senescal de Camelot (Logres)
Lamorak, O Bravo (7/9/2)	Rei de Estregales
Lancaster de Malahaut (8/10/2)	Rei de Malahaut
Lanval, O Atormentado (5/4/2)	Nobre Cavaleiro de Powys
Lazarus, O Humilde (5/6/0)	Patriarca de Glastonbury (Logres)
Lutercius de Caer Dun (6/7/1)	Bispo de Rheged
Maleus, O Penitente (8/9/2)	Rei de Gwent
Mark, O Velho (7/9/0)	Rei da Cornualha
Merlin, O Mago (10/0/9)	Mago de Gales do Norte
Mordred, O Bastardo (6/9/3)	Duque-de-guerra de Lloegyr
Morfans, O Feio (5/8/2)	Duque-de-guerra de Norintium (Logres)
Morgana, A Fada (10/8/7)	Rainha de Gales do Norte
Mormadwg, O Sombrio (4/8/0)	Arquidruída de Gales do Norte
Mormyr, O Louco (4/2/1)	Druidra de Powys
Nasciens de Camelot (7/9/4)	Bispo de Logres
Nimue, A Caolha (5/2/2)	Sacerdotisa de Avalon (Logres)
Owain, O Alto (7/5/2)	Campeão de Powys
Palanmir, O Contador (2/3/0)	Burgomestre da Durnovária
Percival, O Galês (5/5/2)	Campeão de Estregales
Ragvael, O Maldito (4/0/1)	Chefe Rebelde de Caer Cynallyr
Ratir, O Rei-Mercador (4/10/1)	Rei da Durnovária
Sagramor, O Impetuoso (6/9/4)	Duque-de-guerra de Camelot (Logres)
Samsun de Corinium (7/9/2)	Bispo de Gwent
Silurius, O Aarento (3/9/1)	Bispo da Durnovária
Taliesin, O Bardo (6/2/3)	Bardo de Logres
Tanaburs, O Horrendo (7/7/3)	Arquidruída de Powys
Tewdric, O Severo (4/7/1)	Duque-de-guerra de Gwent
Tristan, O Belo (7/9/3)	Duque-de-guerra da Cornualha
Unyr, O Misterioso (4/9/0)	Arquidruída de Malahaut
Uriens, O Moribundo (8/8/3)	Rei de Gales do Norte
Vigwyn, O Caolho (5/5/2)	Campeão da Durnovária
Viviane, A Senhora do Lago (10/9/5)	Matriarca de Logres
Ymyr, O Imundo (6/9/2)	Arquidruída da Durnovária
Ywain ap Uriens (4/4/1)	Nobre Emissário de Gales do Norte
Ywulf, O Anciã (5/4/1)	Anciã de Menevia (Estregales)





Apêndices

A côrte do rei Gorffyd era um lugar suntuoso mas desagradável. As dezenas de peles que cobriam o chão e as paredes, na maioria de ursos e lobos, eram imundas e cheiravam à gordura já que os convidados limpavam ali suas mãos nos banquetes. Sentado no trono, o monarca segurava com uma mão um chifre de bebida e com a outra afagava os cabelos de uma jovem e bela escrava que, sentada no chão, apoiava a cabeça ruiva na sua perna.

– Quero que você faça uma canção, – dizia enquanto um serviçal jogava um saco com cinqüenta moedas de prata diante do bardo no meio do salão. – Quero que o povo da capital receba os enviados de Camelot com paus e pedras.

Os doze soldados se calaram enquanto o convidado contava as moedas, como cães que desejam roubar comida e sabem que não podem. Owain, o campeão do rei Gorffyd, desaprovava aquilo balançando a cabeça baixa negativamente, no entanto continuava quieto com sua costela de porco num canto mais escuro.

– O senhor sabe que os druidas nos proibem de cantar o que não é verdade, – respondeu o bardo hesitantemente.

– Se quiser posso lhe dar o nome dos lanceiros que morreram nas mãos deles, pais de famílias. Tenho certeza absoluta que saberá encontrar as palavras para jogar o povo contra eles. – Gorffyd não queria saber como, só precisava de uma única desculpa para jogar seus cavaleiros em cima deles.

– Mas Tanaburs...

– Deixe Tanaburs comigo, nenhum druida irá incomodá-lo.

Com um simples gesto, os soldados se aproximaram do bardo. Não parecia claro se iam forçá-lo a se retirar ou arrancar sua cabeça, o que ajudou o convidado à tomar sua decisão.

– Eu aceito, aceito! Quando os enviados de Camelot chegarem em Caer Sws, não encontrarão nada além de desaforo e confusão!

Material Adicional

Crônicas de Avalon se divide em uma trilogia, onde o primeiro livro trata sobre sistema, o segundo sobre o cenário e o terceiro sobre narrativa. Dois suplementos gratuitos (Primeiros Passos e Magia Britânica) estão disponíveis na internet no site da Conclave (www.editora.conclaveweb.com.br), basta clicar em Downloads no menu principal e depois em Suplementos e Regras (Net-Books). Ainda em 2007 estará disponível o suplemento Manual de Regência.

Os apêndices deste livro fecham as duas últimas pontas soltas deste cenário e oferecem uma tabela para ajudar o Mestre de Jogo.

Apêndice I - Itens Mágicos: Em *Crônicas de Avalon*, os itens mágicos devem servir tanto como benefícios para os personagens dos jogadores como ganchos de narrativa para o Mestre.

Apêndice II - Monstros Britânicos: dois tipos de criaturas conseguem influenciar os britânicos fora do Sonhar, mesmo que os gigantes britânicos estejam presos aos Solos Feéricos. Cada monstro deve ter ficha e comportamento diferenciados.

Apêndice III - Ficha de Referência Rápida para Combate: Ajuda o Mestre a coordenar rolamento de dados e as anotações de perda de Vida/PV em boa parte dos confrontos, condensando as informações das fichas mais combativas encontradas em *Crônicas de Avalon Vol. 2 - Velha Britânia*.

Itens Mágicos

Na Velha Britânia existem três tipos de itens mágicos: as Relíquias, criadas pela força das histórias contadas por bardos e menestréis no imaginário dos britânicos; os Objetos de Poder da antiguidade, forjados pelos antepassados dos britânicos quando a magia era mais poderosa; e os Artefatos, dádivas oferecidas pelas divindades.

Relíquias

Se a Reputação de um herói começar a destacá-lo na sociedade, cuja média gravita entre 1 e 3, os bardos e menestréis farão com que o seu renome se estenda aos seus objetos pessoais, como armas, armaduras e símbolos sagrados. Como estes itens não foram criados por conjuradores ou artífices mágicos, suas capacidades são apenas extraordinárias e nunca mágicas, ou seja, não podem ser anuladas, dispersadas ou impedidas por feitiços; em contrapartida, o efeito especial das Relíquias só funcionam com seus legítimos donos.

Pontos de Relíquia: Quando a Reputação de um personagem chega a 4, seu jogador irá receber 1 Ponto de Relíquia, a ser investido em um de seus objetos pessoais com uma das habilidades apontadas abaixo. Um novo ponto será recebido para cada ponto de Reputação acima de 4 que já não tenha sido alcançado anteriormente. A perda de Reputação jamais implicará na perda da habilidade.

Um item pode ser alvo de quantos investimentos o herói quiser.

• **Bônus (Ataque ou Defesa/CA):** +1 Ataque e Dano (com a arma escolhida pelo jogador) ou +1 Defesa/CA. Um mesmo benefício só pode ser comprado uma vez a cada dois níveis de personagem.

Exemplo: Calendill, a espada longa de Galadred (Guerreiro 6, Reputação 4) recebe o investimento +1 Ataque e Dano, que só poderá ser comprado de novo quando o herói ganhar mais dois níveis de personagem (independente se de guerreiro ou não); esta limitação não se aplicará se quiser comprar +1 Def/CA para Calendill.

• **Bônus (Perícia ou Resistência):** +3 para uma perícia ou teste de resistência relacionado ao objeto. Um mesmo benefício só pode ser comprado uma vez a cada dois níveis de personagem.

• **Bônus contra Povo Inimigo (Dano):** +2 para o dano (com a arma escolhida) contra membros deste povo. Um mesmo benefício só pode ser comprado uma vez a cada dois níveis de personagem.

• **Talento:** O personagem deve ser tratado como se tivesse o Talento, cujos requerimentos ele ainda precisa atender para comprar. Não funciona para atender os requerimentos na compra de outro Talento, a não ser que venha de um outro investimento de Relíquia.

• **Habilidade Similar à Magia:** O herói pode invocar uma magia escolhida pelo jogador (de nível igual ou inferior à um terço do seu nível de personagem) uma vez a cada duas sessões de jogo. A magia deve estar disponível em Crônicas de Avalon - Magia Britânica, não precisa de componentes, utiliza o nível de personagem como nível de conjurador, mas só pode ser comprada uma vez. No entanto, ela pode ser alterada se a história do personagem mudar ao longo do tempo e a habilidade lhe deixar de fazer sentido (pág. 28).

• **Tendência Dissimulada:** Se o personagem possui entre os seus traços de Comportamento uma Tendência que não seja a sua, esta será a Tendência identificável por meios mágicos com a Relíquia.

Perda de uma Relíquia: Como o poder de uma Relíquia está ligado ao dono e não ao objeto em si, se o personagem perdê-lo por qualquer razão, seus investimentos ressurgirão duas estações (seis meses) depois num objeto substituto que o herói estiver utilizando.

Objetos de Poder

Estes itens mágicos são difíceis de encontrar no Grande Reino por três razões: a) como foram criados na antiguidade, muitos deles se perderam ou foram destruídos; b) vários reis e lordes gostam de colecioná-los, deixando-os guardados junto com os seus tesouros; c) exercem uma influência caótica sobre quem os utiliza, mesmo quando se desconhece a origem do item, o que os bardos e druidas chamam de “chamado às origens”. Com o tempo, a maior parte dos britânicos tende a se livrar do objeto para fugir deste tormento.

Chamado às Origens: Quando um personagem começa a carregar consigo um Objeto de Poder, mesmo que com pouca frequência, uma vez por mês o Mestre deve pedir que seu jogador vença um teste de Vontade (CD 15), do contrário as lembranças de um dono anterior começarão a se misturar às suas. Nas primeiras vezes são apenas lampejos, depois situações confusas, até que o herói irá se lembrar de eventos inteiros vividos no passado por outra pessoa. Sem a explicação e o aconselhamento de um druida ou de um bardo, o personagem poderá começar a ficar realmente louco, ou pelo menos assim pensarão os outros. O Mestre deve aproveitar os momentos mais significativos na narrativa para pedir estes testes e fazer os jogadores refletirem sobre as semelhanças e/ou diferenças de seus personagens com os antigos donos de seus Objetos de Poder.

Limitação: Qualquer efeito igual ou similar a uma magia apenas funcionará se o feitiço associado estiver disponível entre as listadas em Crônicas de Avalon - Magia Britânica.

Neste livro apresentamos três exemplos de Objetos de Poder. É interessante notar que em jogo eles servem tanto para criar ganchos de aventuras quanto benefícios aos personagens.

Presente de Avalon: Os menestréis cantam que essa bela bainha de couro com detalhes trançados pelas Sacerdotisas de Ynis Wydryn não permite que o dono derrame sangue para fora do corpo, mas isso não passa de um exagero. Trazido por Morgana para o então jovem Grande Rei Artur após a unificação da Velha Britânia, esta bainha permite ao seu usuário lançar em si mesmo a magia Curar Ferimentos Graves (3d8+15) uma vez por dia, mesmo que o seu dono não saiba lidar com Objetos de Poder. Os donos anteriores foram todos reis britânicos dos mais diferentes períodos.

Orbe do Destino: Este traiçoeiro globo de ferro, cheio de mossas, ferrujem e manchas, já pertenceu a Viviane, Morgana e diversas sacerdotisas ilustres. Suas histórias dizem que pode prever o futuro com exatidão, mas todas as vezes em que foi utilizada prenunciou apenas medo e sofrimento àqueles que o utilizaram, por meio de visões distorcidas de tal forma que os males normalmente só podiam ser evitados em cima da hora, quando era possível. Além disso, as lembranças dos donos anteriores fazem qualquer um crer que esse mau agouro poderia não existir se a pessoa não tivesse encontrado a Orbe do Destino e a usado para ver o futuro. Este Objeto de Poder encontra-se atualmente desaparecido.

Vingadora Maldita: Um druida misterioso caminha pela Velha Britânia à procura de batalhas. Ao final delas, procura pelos líderes do lado derrotado que tenham sobrevivido e fugido para oferecer-lhes uma dádiva do Deus Taranis, Senhor dos Trovões. Ao entregá-la, o druida pede para que pense num dos inimigos do confronto, e a partir de então a espada longa +2 terá as habilidades Anárquica, Defensora e Velocidade. O sacerdote acompanhará o afortunado para lhe tomar a espada se a vingança se cumprir ou ele desistir dela.

Artefatos

Forjados pelos próprios Deuses, são alvos de disputa e adoração. Segundo os druidas, suas divindades presentearam os homens com armas e tesouros de grande poder no passado para que os ajudassem a lutar contra outras divindades invasoras que clamavam pela Velha Britânia. Mas como isso foi na antigüidade, poucos são os druidas que não têm uma versão distorcida sobre quais são estes itens e os seus verdadeiros poderes. Já os artefatos cristãos são todos ligados à passagem de seu Messias por este mundo: um cálice, uma lança e o fragmento de uma cruz, todos dotados de grande poder.

Infelizmente, vários sacerdotes corruptos de ambas as religiões pregam ter encontrado artefatos e até convencem seus devotos disso, sem revelar jamais que tudo não passa de uma fraude. Mas se por um lado isso ajuda (e muito) a angariar fiéis, por outro abala profundamente a fé daqueles quem vêm a descobrir a farsa.

Os Treze Tesouros: Na antigüidade, cada um dos Deuses Antigos entregou um artefato à primeira tribo das ilhas britânicas. Separados são objetos valiosos, mas ninguém jamais seria capaz de perceber algo de divino neles. Juntos, no entanto, são capazes de conceder um desejo àquele que reuni-los – assim dizem os anciões – e por essa razão são tão procurados: Viviane e Morgana querem despertar sua Deusa, Merlin ressuscitar o Grande Rei dos Deuses Antigos e Mordred finalmente suceder ao trono de Logres.

Para dar mais liberdade ao Mestre, caberá a ele decidir onde e com quem podem estar os Treze Tesouros no início das crônicas.

Anel de Sucellus: Aponta a direção de outro dos Treze Tesouros mais próximo, sem permitir ao dono escolher qual.

Caldeirão de Modron: Rende o dobro da comida preparada nele; uma colher somente alimenta um adulto por um dia inteiro.

Espelho de Belenos: Não reflete qualquer tipo de ilusão.

Rede de Manawydan: Instiga um barco aos melhores pontos de pesca.

Carruagem de Taranis: Arruinada, perdeu o seu poder.

Espada de Goffanon (Excalibur): Espada longa +5, possui as habilidades Afiada, Defensora e Velocidade.

Pedra de Crom Dubh: Leva o dono ao País do Verão pelo Sonhar com a magia Ponte Onírica (ver Crônicas de Avalon - Magia Britânica).

Dados de Bel: Sempre favorecem o seu dono.

Prato de Don: Quem se alimenta nele fica até o dia seguinte com +2 nas habilidades força e constituição (bônus não cumulativo).

Punhal de Cernunnos: Adaga +5, possui a habilidade Afiada.

Chifre de Beber de Nantosuelta: Anula todo e qualquer veneno.

Manto de Grannos: Acelera a cura natural em três vezes.

Cabresto de Epona: +5 cavalgar (perícia).

As Nove Pedras Perdidas: Incapazes de manipular magia arcana, os homens receberam dos Deuses Antigos nove pedras que lhes permitiriam o acesso às classes mago e feiticeiro, cada uma delas liberando uma escola: topázio (abjuração), ônix (adivinhação), safira (conjuração), esmeralda (encantamento), rubi (evocação), diamante (ilusão), obsidiana (necromancia), âmbar (transmutação) e ametista (ligada a uma escola desconhecida). Basta estar na posse de qualquer ser humano vivo em qualquer parte do mundo real para que toda a humanidade possa desfrutar deste poder.

Em algum momento da antigüidade após o desaparecimento dos Deuses Antigos, os magos foram corrompidos pelo próprio poder e tentaram tomar o Grande Reino. Foram impedidos pelos druidas que guardavam as pedras e desapareceram imediatamente com elas, tornando desde então os seus paradeiros um grande enigma

Fragmentos das Pedras: Morgana possui uma lasca da pedra da ilusão e com isso pode (ela apenas) lançar magias dessa escola na Velha Britânia. Esse fragmento não prova que o diamante tenha sido destruído ou que existam similares dessa ou de outra escola.

Retorno da Magia: Caso um herói encontre alguma das Pedras Perdidas além das encontradas por Merlin, ele irá recuperar para a humanidade o acesso à escola de magia associada para feiticeiros e magos e o nível máximo de magia aumentará um ponto por pedra reencontrada até o nono nível para os conjuradores britânicos. Se seis ou mais pedras estiverem na posse de humanos, não será mais necessário o talento Usar Magias para ter acesso a este poder.

O Mestre deve tomar muito cuidado se quiser reintegrar estes artefatos nas suas crônicas, pois suas conseqüências podem fazer com que este mundo se transforme em proporções inimagináveis.

O Santo Graal: A controvérsia que existe entre pagãos e cristãos em relação ao cálice sagrado diz respeito à sua origem. Os padres acreditam ser a taça utilizada na última ceia de seu Messias, já os druidas pregam ser o chifre de Caer Ydis, capaz de curar qualquer tipo de sofrimento ou enfermidade deste mundo.

Independente da devoção, o Graal encontra-se na posse do rei Pelleas no castelo de Carbonek, um lugar que pode mudar de lugar magicamente no País do Verão. Mas para a infelicidade de Artorius, o cálice se encontra do outro lado da cortina de sonhos e não poderá jamais curá-lo. Do outro lado do Sonhar, porém, aquele que beber no Graal sofrerá os efeitos das magias: Cancelar Encantamentos, Cura Completa, Libertação, Limpar a Mente e Proteção Contra Magias como um conjurador de nível trinta. Vale lembrar que os efeitos obtidos no Sonhar desaparecem após o Despertar (pág. 11).

Apenas conseguem entrar em Carbonek aqueles que o rei Pelleas permite. Ele normalmente se veste como pescador num lago próximo e testa aqueles que lhe pedem informações sobre o castelo com várias perguntas, para tentar saber se o pretendente tem fé ou não, independente de religião. Se acreditar no viajante, Pelleas pode oferecer três desafios (a critério do Mestre) para testar sua devoção, permitindo àqueles que conseguirem vencê-los o direito de entrar em sua casa. Uma vez lá dentro, cada um vê o lugar de acordo com a sua devoção: enquanto os cristãos vêem luzes, anjos e trompas, os pagãos vêem os fantasmas de seus antepassados à sua espera para congratulá-los por terem encontrado o Graal.

A Lança do Destino: Esta ponta de ferro trabalhada de forma simples e rudimentar foi utilizada para sangrar o Messias cristão em seu sofrimento na Cruz. Alguns meses antes da morte de Artorius, um cavaleiro cristão irá descobri-la entre os tesouros de um estrangeiro vencido num combate singular. Até então funcionará apenas como uma lança (longa ou curta dependendo da haste) +3, +2 dano vs. não-cristãos (devoção), até que um padre a reconheça.

Nas mãos de um guerreiro cristão (com esta classe e essa devoção) e aconselhado por um clérigo, a lança do destino levará seu portador até o País do Verão no seu próximo sono. Se nessa viagem o guerreiro matar um mago ou um feiticeiro, a vítima morrerá em sua cama na mesma noite onde quer que esteja no mundo dos homens.

Fragmento da Cruz: À parte das centenas de fraudes, um dos fragmentos da cruz do Messias cristão realmente chegou à Velha Britânia, um prego. Este artefato está atualmente desaparecido na Velha Britânia, mesmo que vários padres e santos já tenham sido visitados por anjos pedindo-lhes que o fragmento seja devolvido à Santa Igreja. Ninguém sabe ainda ao certo o que ele pode fazer.

Gigante Britânico

Uma canção antiga diz que os gigantes da Velha Britânia eram heróis da antiguidade que foram capturados por magos corrompidos e tiveram suas essências magicamente misturadas às de gigantes de verdade. Enfeitiçados ao longo de um processo lento e tortuoso, foram instruídos a proteger os refúgios de seus novos senhores, lugares cujo acesso era quase impossível sem o auxílio de magia e que no futuro se tornariam Solos Feéricos (pág. 13).

Não mais seres humanos, essas criaturas cresceram em tamanho (podendo chegar entre 2,5m e 3m), assim como nunca mais ficaram doentes ou envelheceram. Em troca, grande parte de suas lembranças anteriores se perdeu e nenhum jamais pôde cruzar as fronteiras de seus domínios ou deixar de obedecer as ordens de seus mestres.

Com o tempo, os magos foram desaparecendo e deixando seus guardiões para trás, às vezes perdidos em catacumbas escavadas por magia, por outras liderando selvagens humanos e enviando-os para caçar mais escravos e manter produtivas as minas que lhes foram deixadas. Só depois de muitos séculos os primeiros se deram conta de que seus mestres jamais voltariam, tornando alguns loucos e transformando outros em tiranos sanguinários.

Criando um Gigante Britânico

Este modelo deve ser incorporado à ficha de algumas ocupações de maior prestígio (encontradas em Crônicas de Avalon Vol. 2- Velha Britânia) como campeão, chefe tribal, duelista, guardião, rastreador, lorde ou selvagem; seu estágio de evolução só pode ser veterano ou elite. Os bônus de povo, terra natal ou posição social não devem ser aplicados pois essas criaturas perderam suas raízes humanas.

O gigante britânico utiliza as estatísticas de uma ocupação-base além das seguintes:

Tipo: Gigantes britânicos podem ser alvos de efeitos voltados tanto para humanos quanto para gigantes.

Ataque Especial: Os mesmos da ocupação-base e a seguinte:

Presença Aterradora (Ex): funciona quando o monstro toma uma ação dramática (como um grito de guerra, um ataque em carga, talvez um riso ameaçador). Os alvos num raio de até 7,5m e com menos dados de vida que o gigante britânico precisam vencer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ DV + Car). Quem vence fica imune a esse efeito da criatura pelo resto do dia, quem perde por até cinco fica na condição Abalado, entre seis e dez Assustado, e Apavorado por onze ou mais.

Qualidades Especiais: As mesmas da ocupação-base e as seguintes:

Corpo Atemporal (Ext): Gigantes britânicos não envelhecem por meios naturais ou mágicos e só podem ser mortos com violência.

Imunidade ao Fogo ou Frio (Ext): Definido de acordo com o ambiente onde vive. No entanto, além da imunidade ao elemento escolhido, a criatura será vulnerável ao elemento oposto e sofrerá 50% a mais de danos dessa fonte.

Resistência à Magia (Ext): RM 25; para determinar se a magia ou habilidade afeta a criatura, o personagem deve realizar um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) e vencer uma CD 25.

Saúde Divina (Ext): Imunidade contra qualquer tipo de doença.

Percepção às Cegas (Sob): Torna irrelevante a invisibilidade e a escuridão, assim como efeitos de deslocamento e nublado.

Resistência: Tirada da ocupação-base, mas com os seguintes modificadores: Fort +4, Ref -4, Von +0.

Habilidades: Modificadores: For +8, Des -2, Con +4.

Tamanho: Grande (-1 Ataq e Def/CA, x2 Vida, -8 esconder).

Classes: As mesmas da ocupação-base, sendo que se possui a característica de classe Bônus de Tradição (Cavaleiro), ela deverá ser Potência (+1 a +3 de Dano corpo-a-corpo), mesmo que nada tenham a ver com os cavaleiros de Távola Redonda.

Perícias: As mesmas da ocupação-base.

Talentos: Os mesmos da ocupação-base.

Clima/Terreno: Normalmente frio, temperado, floresta, colina, pântano, montanha ou subterrâneo.

Reputação: Um gigante britânico possui entre 6 e 10 (à critério do Mestre), de acordo com a sua fama quando foi transformado. Esse valor não se modifica jamais pois não é possível ganhar ou perder pontos permanentes de Reputação nos Solos Feéricos.

Recursos: Só é possível ter pontos de Recursos se houver uma comunidade dominada pelo gigante britânico: Acampamento 3, Povoado 4 ou, no máximo, Aldeia 5.

Glória: Perdição desde que deixaram de ser humanos. Caso um herói vença um gigante num combate singular ou numa disputa em que a criatura se considere hábil, ele ganha um ponto de Glória.

Organização: Solitária ou Tribal, quando lidera uma ou mais tribos de selvagens humanos. Nesse caso, o gigante britânico terá os mesmos benefícios políticos de um chefe local, com subordinados e soldados mas sem o dever hierárquico para com o Grande Reino.

Nível de Desafio: DV+5.

Tendência: Maligna (Vil, Egoísta ou Cruel).

Gwrnach, O Guardião da Ponte



Ocupação: Guardião (Reputação 7, Recursos 0, Glória 0); **Posição:** Pária/Proscrito; **Lealdade:** Nenhuma; **Devoção:** Cultos Antigos; **Comportamento:** Frio, calado, indiferente, auto-suficiente e vingativo; **Aparência:** Ameaçador; **Idiomas:** Pagão (Druidico);

Descrição: Na maior parte do tempo Gwrnach passa adormecido como uma estátua de pedra, mas basta a aproximação de qualquer intruso para que ele desperte e se posicione na única ponte dali ou na entrada do portão às suas costas. Até hoje, ninguém conseguiu cruzar esta passagem que, dizem, antecede o domínio perdido do mago Myrddin, onde se encontram as respostas para alguns dos maiores mistérios da antiguidade.

Gwrnach, O Guardião da Ponte (Gigante Britânico Guerreiro 4/ Cavaleiro 2/Campeão 6; Meia-idade/3pD), Inic +4, Def 22/16 (CA 13), Vid 62 (108 PV), Abs 3, Ataq Básico +11/+6/+1, Matadora de Homens +24/+19/+14 (1d12+12); TEgoísta; SV +16/-6/+4; **Habilidades:** For 26, Des 11, Con 19, Int 12, Sab 10, Car 14; **Vantagens:** Arma Preferida (Machado Grande), Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Foco e Especialização Maiores com Machado Grande, Força Extraordinária, Iniciativa Aprimorada, Trespasar Aprimorado, [Reconhecimento, Estudar Oponente, Foco em Duelo +4, Esquiva Sobrenatural, Sucesso Decisivo Aprimorado (Machado Grande), Causar Medo (CD 24), Presença Aterradora (CD 18), Corpo Atemporal, Imunidade ao Frio, Resistência a Magia (RM 25), Saúde Divina, Percepção às Cegas]; **Perícias:** Esconder -11, Intimidar +16, Ouvir +4, Sobrevivência +7, Conhecimento: Local +7; **Equipamento:** traje de selvagem, gibão de peles (3/-1/-3), Matadora de Homens.

Tesouro: Matadora de Homens^R (machado grande +3, 17+/x3, Curar Ferimentos Graves 1x2 sessões).

Espírito Ancestral

Estes seres incorpóreos costumam viver presos a uma criatura, objeto ou localidade na Velha Britânia; alguns podem mudar de hospedeiro sob certas condições, outros no entanto são incapazes de mudar desde o início dos tempos. Cada um possui suas próprias motivações: proteger uma espécie de animal, guardar refúgios do conhecimento dos homens, aconselhar druidas, etc. Pacíficos, estes espíritos dificilmente entram voluntariamente em combate.

Quaisquer que sejam suas intenções, os espíritos ancestrais têm dificuldade em entrar em contato os homens pois apenas sabem se comunicar quando alguém olha para suas formas hospedeiras (no máximo a 7,5m de distância) ou quando tomam a forma física de quem desejam entrar em contato. Ao invés de usarem as palavras, projetam na mente de seus interlocutores as memórias de qualquer experiência que tenham vivido, especialmente para mostrar como dilemas similares foram enfrentados no passado. Infelizmente, isso tende a deixar mais perguntas que respostas e faz com que quem conte essas experiências seja dado como louco ou mentiroso.

Temerosos de que sejam levadas ao conhecimento público dos britânicos, essas criaturas escolhem com cuidado aqueles com quem irão entrar em contato, normalmente preferindo as sacerdotisas.

Criando um Espírito Ancestral

Como são incorpóreos, tudo o que se refere a esses familiares da Velha Britânia se encontra aqui. Alguns deles se vêem como se tivessem um gênero específico apesar de todos serem assexuados.

Tipo: Espírito Ancestral.

Ataques Especiais: Os mesmos da forma hospedeira quando o espírito ancestral está no controle e a seguinte:

Usar Magias (Sob): Como se tivessem o talento de mesmo nome e fossem druidas de nono nível, mas sem a necessidade de atender os componentes dessas magias. Esses feitiços podem ser lançados mesmo quando não estão no controle de suas formas hospedeiras, mas devem ser tratadas como se partissem delas.

Qualidades Especiais: As mesmas da forma hospedeira quando o espírito ancestral está no controle, além das seguintes:

Incorpóreo (Sob): Como não possuem formas físicas, não podem ser destruídos. Se suas formas hospedeiras forem arruinadas ou mortas, estas criaturas são transferidas imediatamente na rodada seguinte para outra forma de acordo com as limitações abaixo.

Transferir Essência (Sob): Espíritos ancestrais sentem um forte impulso para se incorporarem numa forma hospedeira, seja objeto, lugar ou criatura. Cada um lida com esse poder de maneira particular, alguns mudam de corpo o tempo todo, outros dificilmente ou nunca; às vezes só podem mudar para formas específicas (como um tipo de animal ou apenas armas), outros não têm essa limitação.

Quando abandona uma forma antiga, a criatura toma uma ação de rodada completa que deixa hospedeiros humanos ou animais incapazes de agir durante esse tempo. A partir da rodada seguinte ela pode se incorporar numa outra forma dentro do raio de 30m ou, se existirem limitações de transferência, na mais próxima possível.

Só é possível incorporar numa criatura que não vença um teste de resistência de Vontade (CD 20) quando o espírito tentar encarná-lo ou que ofereça voluntariamente seu corpo para isso. Quem vence o teste fica imune a esse efeito pelo resto do dia. Transferência para lugares ou objetos (mesmo mágicos) não precisam de teste.

Espíritos ancestrais captam o que acontece à sua volta num raio 30m, compreendendo até mesmo o que os outros dizem apesar de não saber falar nenhum idioma. Se o hospedeiro é uma criatura, o espírito pode tentar tomar o controle do seu corpo (ação de rodada completa), o que deixará o hospedeiro na condição Abalado nesse tempo e o obrigará a vencer um teste de Vontade (CD 20); quem vence torna-se imune a esse efeito pelo resto do dia e quem perde fica inconsciente durante todo o controle, podendo apenas se livrar caso tenha sucesso no mesmo teste acima que deve ser feito diariamente a cada novo nascer do sol ou quando o espírito desejar ou transferir-se para uma outra forma hospedeira.

Resistência: Como não têm forma física possuem somente Von +14, a ser testada apenas quando estiverem no controle do corpo, do contrário o alvo do efeito será a forma hospedeira.

Habilidades: Como são incorpóreos, possuem apenas habilidades mentais: Int 16-21 (15+1d6), Sab 18-23 (17+1d6) e Car 14-19 (13+1d6).

Perícias: As mesmas da forma hospedeira quando o espírito ancestral está no controle, exceto as ligadas a habilidades mentais, que não podem ser utilizadas pelo espírito ancestral.

Talentos: Os mesmos da forma hospedeira quando o espírito ancestral está no controle, que costuma utilizá-los com a mesma familiaridade que seus donos originais.

Aspectos Sociais: Não possuem, mas podem tomar emprestadas a Reputação e os Recursos de suas formas hospedeiras. Pontos de Glória só podem ser utilizados pelos seus verdadeiros donos.

Organização: Solitária.

Nível de Desafio: DV da forma hospedeira +5, que no entanto só tem validade quando o espírito ancestral interfere ativamente.

Tendência: Não-maligna (Justo, Bondoso, Vingador, Ordeiro, Neutro ou Inconstante).

Reis-Animais

Cada espécie de animal possui um avatar que pode, mesmo que ninguém saiba como, cruzar entre o País do Verão e a Velha Britânia. Gostam de viver próximos dos humanos, por quem nutrem grande curiosidade, mas fazem o possível para evitar que os animais que os acompanham sejam alcançados pelos caçadores. Quando não são executados para que suas carcaças se transformem em comida ou troféu, esses espíritos ancestrais podem se tornar bons aliados.

A Dama do Lago

Poucas sacerdotisas de Ynis Wydryn sabem, mas um espírito ancestral vive no lago de Avalon, uma criatura que não apenas se vê como mulher mas também irmã das meninas do refúgio; como suas mensagens normalmente são confundidas com A Visão, dificilmente levanta-se suspeitas entre os druidas. Espíritos como esse também existem em outros recantos druídicos das ilhas britânicas, cada um deles com características bastante peculiares.

Relíquias dos Antepassados

Cada um desses espíritos ancestrais está associado a um conceito como integridade, justiça, devoção, lealdade ou honra, e apenas podem se incorporar em objetos que já tenham sido relíquias cujos donos prezavam esse valor. Possuem uma habilidade especial que absorve as memórias destes antigos donos para repassá-las depois aos humanos que vierem a encontrar essas relíquias hospedeiras, para os ajudarem a recuperar esse conceito em suas vidas.

Open Game License

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

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

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

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

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

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the

COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

Open Game Content

No original material in this book is hereby designated as Open Game Content, in accordance with the Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0.

Somente o material de domínio público utilizado nesse livro pode ser considerado conteúdo aberto.

Ficha de Referência Rápida para Combate

PdM	Est	Inic	Def (CA)	Abs	Vida (PV)	F/R/V	Ataq	Básico e com Armas (Dano e Incremento de Sucesso Decisivo)
Aldeão	Exp	-1	9/8 (9)	0	12 (6)	+3/-1/-1	+1	foice curto +1 (1d6, 20/x2)
Arqueiro	Nov	+2	15/11 (13)	1	14 (15)	+3/+3/+0	+3	arco longo +6 (1d8, 20/x3) ou espada longa +4 (1d8+1, 19+/x2)
	Exp	+2	16/12 (13)	1	15 (20)	+4/+3/+0	+4	arco longo +7 (1d8, 20/x3) ou espada longa +5 (1d8+1, 19+/x2)
	Vet	+2	16/12 (13)	1	15 (24)	+3/+1/+1	+6/+1	arco longo +10/+5 (1d8+2, 19+/x3) ou espada longa +6/+1 (1d8+1, 19+/x2)
Bailio	Nov	+4	15e/13 (14)	2	19 (21)	+4/+1/+3	+3	espada longa +5 (1d8+2, 19+/x2) ou lança longa +5 (1d8+2, 20/x3)
	Exp	+4	16e/14 (14)	2	20 (27)	+5/+1/+3	+4	espada longa +6 (1d8+2, 19+/x2) ou lança longa +6 (1d8+2, 20/x3)
	Vet	+4	17e/14 (14)	2	22 (39)	+6/+2/+4	+6/+1	espada longa +8/+3 (1d8+2, 18+/x2) ou lança longa +8/+3 (1d8+2, 19+/x3)
	Eli	+3	16e/15 (14)	3	20 (31)	+3/-2/+5	+8/+3	espada longa +9/+4 (1d8+1, 18+/x2) ou lança longa +9/+4 (1d8+1, 19+/x3)
Bufão	Nov	+4	14/12 (11)	0	14 (10)	+3/+2/-2	+1	clava +3 (1d6+2, 20/x2)
	Exp	+4	15/12 (11)	0	16 (18)	+4/+3/-1	+3	clava +5 (1d6+2, 20/x2)
	Vet	+4	17/13 (12)	2	18 (28)	+5/+4/-1	+5	clava +8 (1d6+2, 19/x2)
Campeão	Esp	+6	24e/17 (18)	4	25 (64)	+13/+3/+0	+8/+3	espada longa +15/+10 (1d8+8, 18+/x2) ou lança longa +12/+7 (1d8+4, 19+/x3)
	Vet	+5	25e/17 (18)	4	25 (70)	+9/-1/+2	+10/+5	espada longa +16/+11 (1d8+7, 17+/x2) ou lança longa +13/+8 (1d8+3, 18+/x3)
	Eli	+5	26e/18 (19)	4	27 (84)	+10/+5/+4	+12/+7/+2	espada longa +18/+15/+13 (1d8+7, 14+/x2) ou lança longa +15/+10/+5 (1d8+3, 18+/x3)
Capitão	Exp	+4	20e/16 (15)	3	23 (45)	+10/+1/+3	+6/+1	espada longa +10/+5 (1d8+2, 18+/x2) ou lança longa +10/+5 (1d8+2, 19+/x3)
	Vet	+4	21e/16 (16)	3	23 (18)	+7/-1/+4	+9/+4	espada longa +11/+6 (1d8+1, 18+/x2) ou lança longa +11/+6 (1d8+1, 19+/x3)
	Eli	+3	21e/16 (15)	4	25 (58)	+8/-2/+4	+11/+6	espada longa +13/+8 (1d8+1, 17+/x2) ou lança longa +13/+8 (1d8+1, 18+/x3)
Cavalariano	Nov	+1	16e/13 (15)	2	18 (21)	+5/+2/+0	+3	lança longa +6 (1d8+2, 20/x3)
	Exp	+1	17e/14 (15)	2	19 (28)	+6/+2/+0	+4	lança longa +7 (1d8+4, 20/x3) ou espada longa +6 (1d8+2, 19+/x2)
	Vet	+1	17e/14 (16)	3	21 (42)	+7/+3/+1	+6/+1	lança longa +9/+4 (1d8+4, 19+/x3) ou espada longa +8/+3 (1d8+2, 18+/x2)
	Eli	+1	17e/15 (16)	3	21 (48)	+4/+1/+3	+8/+3	lança longa +11/+6 (1d8+4, 19+/x3) ou espada longa +10/+5 (1d8+2, 18+/x2)
Cavaleiro	Nov	+0	18e/15 (17)	4	20 (35)	+8/+1/+4	+5	espada longa +7 (1d8+2, 18+/x2) ou lança longa +7 (1d8+2, 19+/x3)
	Esp	+0	19e/15 (17)	4	22 (49)	+9/+2/+5	+7/+2	espada longa +9/+4 (1d8+2, 18+/x2) ou lança longa +9/+4 (1d8+2, 19+/x3)
	Vet	-1	20e/15 (17)	4	21 (48)	+7/-1/+6	+8/+3	espada longa +10/+5 (1d8+2, 18+/x2) ou lança longa +10/+5 (1d8+2, 19+/x3)
Chefe Tribal	Exp	+5	19e/15 (16)	3	24 (46)	+9/+2/-1	+6/+1	machado de batalha +10/+5 (1d8+3, 19+/x2)
	Vet	+5	20e/16 (15)	3	24 (52)	+6/+0/+1	+8/+3	machado de batalha +13/+8 (1d8+3, 19+/x2)
	Eli	+4	20e/16 (15)	3	24 (52)	+3/-3/+2	+10/+5	machado de batalha +15/+10 (1d8+2, 18+/x2)
Duelista	Nov	+6	17e/13 (16)	2	16 (18)	+5/+3/-1	+3	espada longa +6 (1d8+4, 19+/x2) ou lança longa +5 (1d8+2, 20/x3)
	Exp	+6	18e/14 (16)	2	18 (30)	+6/+3/-1	+5	espada longa +9 (1d8+4, 18+/x2) ou lança longa +7 (1d8+2, 19+/x3)
	Vet	+5	19e/15 (16)	3	16 (40)	+4/+1/+0	+8/+3	espada longa +13/+8 (1d8+4, 18+/x2) ou lança longa +10/+5 (1d8+2, 19+/x3)
Guardião	Nov	+0	17e/15 (16)*2	16 (18)	+4/+1/+0	+3	machado de batalha +3 (1d8+2, 20+/x3), *Possui escudo de corpo	
	Exp	+0	18e/16 (16)*2	17 (24)	+5/+1/+0	+4	machado de batalha +4 (1d8+2, 20+/x3), *Possui escudo de corpo	
	Vet	+0	19e/16 (16)*2	16 (30)	+2/-2/-1	+6/+1	machado de batalha +5/+0 (1d8+2, 19+/x2), *Possui escudo de corpo	
Lanceiro	Nov	+0	15e/13 (14)	2	16 (18)	+4/+1/+0	+3	lança longa +5 (1d8+2, 20/x3) ou espada longa +5 (1d8+2, 19+/x2)
	Exp	+0	16e/14 (14)	2	17 (24)	+5/+1/+0	+4	lança longa +7 (1d8+2, 20/x3) ou espada longa +6 (1d8+2, 19+/x2)
	Vet	+0	17e/14 (14)	2	19 (36)	+6/+2/+1	+6/+1	lança longa +9/+4 (1d8+4, 19+/x3) ou espada longa +8/+3 (1d8+2, 18+/x2)
	Eli	+0	18e/15 (15)	3	21 (40)	+4/-1/+2	+8/+3	lança longa +11/+6 (1d8+4, 19+/x3) ou espada longa +10/+5 (1d8+2, 18+/x2)
Lorde	Nov	+5	22e/17 (18)	4	22 (53)	+11/+3/+5	+7/+2	espada longa +11/+6 (1d8+3, 18+/x2) ou lança longa +11/+6 (1d8+3, 19+/x3)
	Exp	+4	22e/16 (17)	5	21 (55)	+7/-1/+5	+8/+3	espada longa +11/+6 (1d8+2, 18+/x2) ou lança longa +11/+6 (1d8+2, 19+/x3)
	Vet	+3	22e/16 (16)	5	20 (53)	+5/-4/+7	+10/+5	espada longa +12/+7 (1d8+1, 17+/x2) ou lança longa +12/+7 (1d8+1, 18+/x3)
	Eli	+3	23e/17 (16)	5	22 (62)	+7/-4/+8	+12/+7/+2	espada longa +14/+9/+4 (1d8+1, 17+/x2) ou lança longa +14/+9/+4 (1d8+1, 18+/x3)
Paladino	Nov	+1	16e/13 (17)	4	18 (21)	+6/+3/+2	+3	espada longa +5 (1d8+2, 19+/x2) ou lança longa +5 (1d8+2, 20/x3)
	Exp	+1	18e/14 (17)	4	23 (45)	+8/+4/+3	+6/+1	espada longa +8/+3 (1d8+2, 18+/x2) ou lança longa +8/+3 (1d8+2, 19+/x3)
	Vet	+0	19e/15 (17)	4	23 (48)	+6/+1/+6	+8/+3	espada longa +11/+6 (1d8+2, 18+/x2) ou lança longa +11/+6 (1d8+2, 19+/x3)
Ranger	Exp	+2	17/12 (14)	2	21 (36)	+3/+4/+2	+6/+1	espada curta +8/+3 (1d6+1, 18+/x2) ou arco longo +10/+5 (1d8, 19+/x3)
	Vet	+2	18/13 (15)	3	19 (40)	+0/+2/+3	+8/+3	espada curta +11/+6 (1d6, 18+/x2) ou arco longo +12/+7 (1d8, 19+/x3)
Rastreador	Nov	+1	16/12 (13)	2	15 (18)	+6/+4/-2	+3	espada curta +6 (1d6+2, 19+/x2) ou arco longo +5 (1d8, 20/x3)
	Exp	+1	16/12 (13)	2	16 (24)	+6/+4/-1	+4	espada curta +7 (1d6+2, 19+/x2) ou arco longo +6 (1d8, 20/x3)
	Vet	+4	18/13 (12)	2	16 (30)	+5/-1/+0	+6/+1	espada curta +8/+3 (1d6+1, 18+/x2) ou arco longo +7/+2 (1d8, 19+/x3)
Salteador	Nov	+2	14/11 (14)	2	11 (6)	+0/+3/-1	+0	espada curta +2 (1d6, 19+/x2)
	Exp	+6	15/11 (14)	2	12 (9)	+1/+3/+0	+2	espada curta +4 (1d6, 19+/x2)
	Vet	+6	15/11 (15)	3	15 (18)	+2/+4/+1	+4	espada curta +6 (1d6, 19+/x2)
Selvagem	Nov	+5	14/11 (13)	2	21 (24)	+5/+2/-1	+3	machado de batalha +6 (1d8+3, 20/x3)
	Exp	+5	16/12 (14)	3	23 (39)	+8/+2/-1	+5	machado de batalha +8 (1d8+3, 20/x3)
	Vet	+5	16/12 (14)	3	24 (47)	+8/+2/-1	+6/+1	machado de batalha +9/+4 (1d8+3, 19+/x2)
	Eli	+5	17/12 (14)	3	26 (55)	+5/-1/+1	+8/+3	machado grande +11/+6 (1d12+3, 19+/x2)

Conheça Nossas Publicações!

Conclave Comic Shop e Editora - Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, loja 3309
Juiz de Fora - MG - Cep 36013-150 - Tel/Fax: (32) 3215-2708

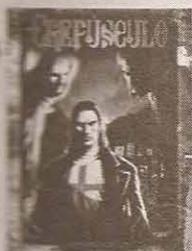


www.editora.conclaveweb.com.br

Suas aventuras não terminam neste livro! Conheça os outros suplementos e universos onde você e seus amigos podem criar as mais diversas e fascinantes sagas. A sua imaginação é o limite!
Numa loja perto de você ou no site de vendas: www.conclaveweb.com.br

CREPÚSCULO

Crepúsculo é um RPG contemporâneo onde uma Guerra Santa Urbana está sendo travada ao redor do mundo. Um cenário onde a decadência, o misticismo, o fanatismo religioso e a mais avançada tecnologia de guerra andam juntos. Seja bem-vindo ao IV Crepúsculo!



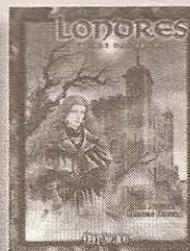
Crepúsculo 3ª Edição



Liber Des Ritae



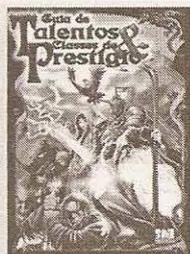
Legado de Nosphoros



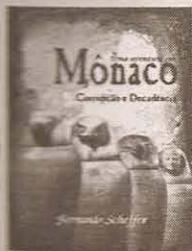
Londres



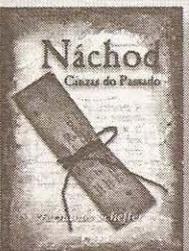
Veneza



Guia de Talentos & Classes de Prestigio



Monaco



Náchod



Mohenjo-daro



Misericórdia

AVENTURAS CREPUSCULARES

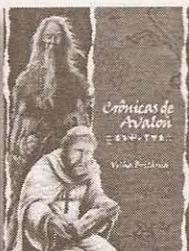
Participe das mais fantásticas e empolgantes aventuras no universo de Crepúsculo! A Conclave Editora possui várias aventuras prontas para ampliar as opções e auxiliar mestres e jogadores de RPG. Embarque nestas histórias, desvende seus segredos e enfrente os mais perigosos inimigos.



Classes de Prestigio 3.5



O Começo



Velha Britânia



Lendas e Heróis

CRÔNICAS DE AVALON

Crônicas de Avalon é um RPG ambientado na Velha Britânia. Um mundo as histórias da Távola Redonda, de Camelot e da Senhora do Lago são reais. Baseado nos romances de Maryon Zimmer Bradeley e Bernard Cornwell. Aventure-se pelo fantástico universo de Arthur, Merlin, Morgana e tantos outros.

LINHA DE SUPORTE

A Conclave também oferece uma linha de suporte com os livros **Classes de Prestigio 3.5**, **Guia de Talentos & Classes de Prestigio (D20)** e **Guia dos NPCs (Genérico)**



Guia dos NPCs



Midgard



Reinos de Pedra

VIKINGS: GUERREIROS DO NORTE

Baseado nos antigos Edda (poemas da mitologia nórdica), Vikings é um RPG que lhe permite viver as grandes sagas dos povos guerreiros do norte da Europa e conhecer de perto as lendas que deram origem às histórias de "O Senhor dos Anéis" e ao próprio Role Playing Game. Erga seu machado, prepare seus navios e clame por Odin, Thor e tantos outros Deuses!



Cenário de Campanha



Guia do Jogador

CRÔNICAS DA 7ª LUA

Um arrebatador universo fantástico, onde a fé em deuses mortos se mistura à tecnologia e à necessidade de se explorar um novo e desconhecido mundo. O mundo é novo e cheio de novos desafios para os jogadores de novo e velho.



*Descubra os segredos da Velha Britânia.
Participe de algumas de suas organizações.
Conheça suas maiores personalidades.
Junte-se às lendas vivas do Grande Reino!*

Crônicas de Avalon é uma trilogia para o sistema d20, um cenário de campanha ambientado numa Inglaterra imaginária no séc. VI d.C., onde vivem o Grande Rei Artorius, o mago Merlin, a rainha-sacerdotisa Morgana e todos os heróis e vilões do mito arturiano.

Neste terceiro volume você encontra:

- ❖ Descrição dos oito gêneros essenciais da narrativa arturiana a serem explorados em jogo, mais duzentas idéias para deixar ainda mais ricas as suas aventuras.
- ❖ Sistema para explorar o Reino Onírico, o País do Verão e os Solos Feéricos.
- ❖ Fichas de dezenas das maiores lendas vivas do Grande Reino, incluindo Artorius, Mordred, Galahad, Merlin, Viviane e Derfel.
- ❖ Maiores esclarecimentos sobre como funcionam as organizações britânicas.
- ❖ Revisão completa do sistema que deve ser utilizado no cenário e idéias de como o Mestre pode apresentá-lo aos jogadores.
- ❖ Sugestões para o desfecho da história de Artorius e a queda Camelot, quando os personagens dos jogadores devem então se destacar na história da Velha Britânia.

Suplementos gratuitos na Internet:

www.editora.conclaveweb.com.br

Para baixar, imprimir e jogar!

Participe também da comunidade
Crônicas de Avalon no Orkut.



ISBN 85-89690-15-6



Requer o Livro do Jogador de Dungeons & Dragons v 3.5