



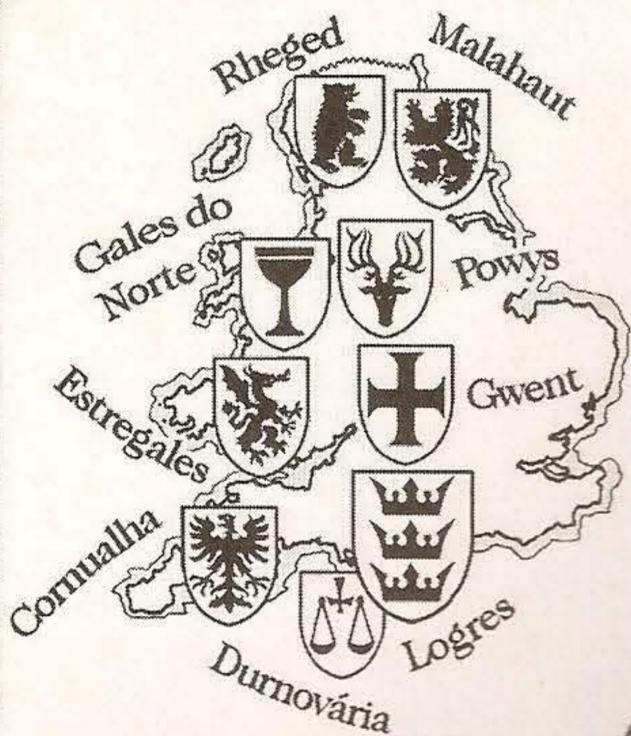
Crônicas de Avalon



Cenário de Campanha

O Começo

Grande Reino da Velha Britânia, 522 d.C.



Logres

Rei Artorius de Camelot, o Justo



Durnovária

Rei Ratur, 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 Lleyrn, 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
Acampamento	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

	Árvore
	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

O Começo

Capítulo 1: Crônicas Arturianas	2
<i>Historia Brittonum</i>	4
Capítulo 2: Criação de Personagens	10
Povos da Grande Ilha	12
Classes Revisadas e Classes de Prestígio	20
Novos Talentos	38
Capítulo 3: Combate	44
Novas Ações de Combate	46
Costumes Britânicos	48
Batalhas entre Exércitos	49
Apêndices	56
Apêndice I: Religião	57
Apêndice II: Reino de Logres	58
Apêndice III: Personagens Menores	60
Apêndice IV: O Sonhar	62

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, no entanto, nenhuma parte da publicação 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. 1 – O Começo (Sistema d20)
 ISBN: 85-89690-11-3

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, Adriana Almeida, Carolina Morand e Cristiana Tibau

Revisão de Sistema: Marcelo Telles, Vitor Caminha, Cristiano Chaves “Cutty” de Oliveira e Lúcio Pimentel

Teste de Jogo: André “Grimere” Sakaya, Carolina “Seren”

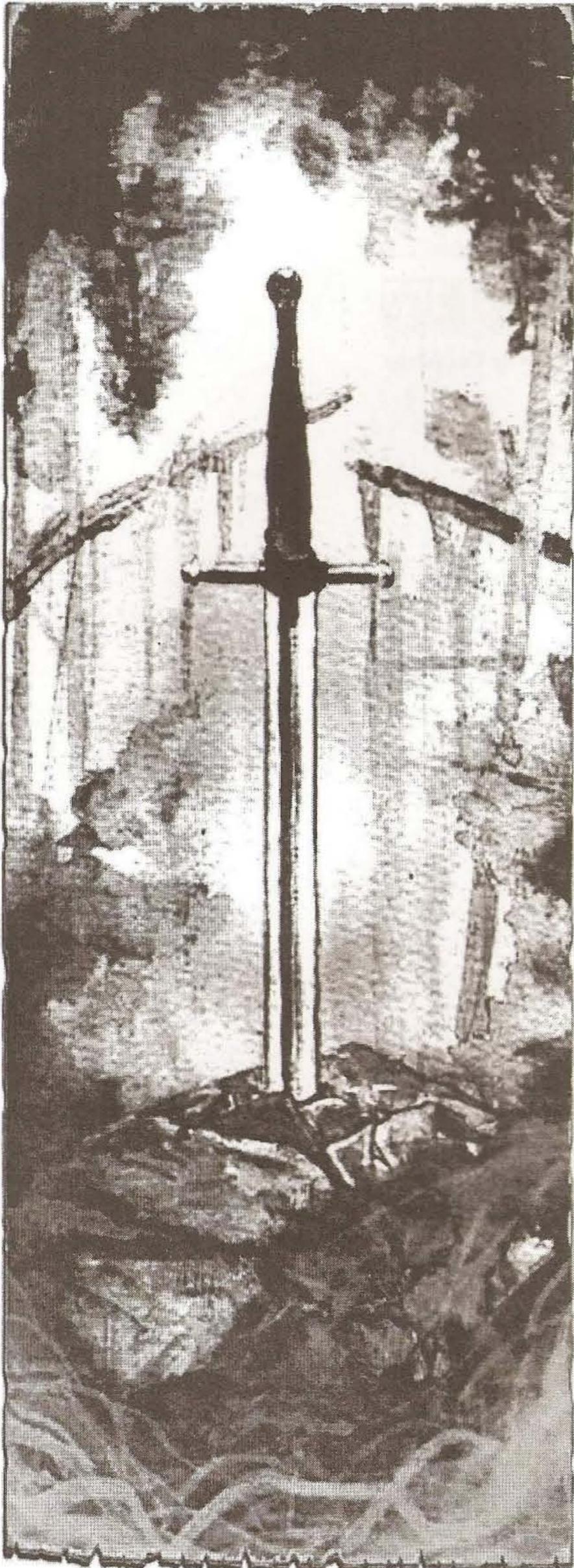
Morand, Cristiana “Eillan” Tibau, Eduardo “Gweldwyn”

Pereira, Gerard “Galadred” Laurence, Karine “Nimehir”

Botelho, Lúcio “Lohir” Pimentel, Marcelo “Gwyddric”

Saraiva, Mário “Peridok” Araújo, Paula “Leanel” Frizetti e

Rodrigo “Teodric” Fontana



Capítulo 1: Crônicas Arturianas

Debaixo da forte chuva ficava impossível identificar os seis viajantes sob as pesadas vestes. Juntos a um cavalo carregado de suprimentos, andavam cuidadosamente sobre a lama traiçoeira da estrada de Camelot em direção à Avalon.

– Não seria melhor procurar um abrigo e esperar pelo fim da tempestade? – gritou sir Ywain, afrouxando o cachecol encharcado. Os dois homens à frente do grupo se entreolharam e um deles sacudiu o rosto negativamente. Seria melhor continuar, assim chegariam a Avalon antes que seus inimigos percebessem.

Viviane de Avalon, a Senhora do Lago, esperava por eles em algum lugar além dos escuros pântanos e florestas deste lado do mundo, para alertá-los de suas visões sobre a queda de Camelot. Nenhum deles, no entanto, sabia ainda da importância que teriam para salvar seu mundo da ruína nas mãos dos inimigos saxões. Seguiam determinados, e pararam apenas quando um brilhante relâmpago cruzou o céu majestosamente acima de suas cabeças.

Imóveis diante daquele espetáculo dos Deuses, durante todo o estrondo do trovão que se seguiu, imaginaram se aquilo seria um bom ou mau presságio. Hesitaram, mas continuaram depois que nada mais aconteceu, ainda imersos em seus próprios temores e expectativas. Pouco depois, a chuva começou a diminuir.

Um a um, tiraram os mantos molhados e os colocaram sobre o cavalo. Ainda estavam preocupados demais para interromper o silêncio com palavras, no entanto, uma viajante que trazia uma flauta começou a tocar uma melódica homenagem ao Deus-sol, Belenos. Antes que a música terminasse, as nuvens lentamente se abriram no céu, permitindo os viajantes se secarem à luz do meio-dia enquanto seguiam pela estrada.

Pelo resto do dia eles caminharam...

Escolhidos pelos Deuses

Crônicas de Avalon é um cenário de campanha para o sistema d20 dividido em três volumes e ambientado na Inglaterra arturiana no ano 522 d.C. Este primeiro volume traz as regras essenciais para adaptar o sistema ao modelo da Velha Britânia de Artur, Merlin e Excalibur; os dois próximos tratarão respectivamente sobre cenário e narrativa. Com este livro apenas, porém, o Mestre pode começar as primeiras crônicas no reino de Logres, morada do Grande Rei, do refúgio de Avalon e capital da Velha Britânia.

Para se concentrar num único período do mito arturiano, esta trilogia destaca os últimos quinze anos antes da morte de Artorius e seu filho bastardo Mordred – uma era de magia, romance, intriga e confrontos épicos. Um tempo em que os guerreiros governavam as terras, clérigos e druidas lutavam pelas almas dos homens e os exércitos constantemente se enfrentavam nos campos de batalha.

Depois de trazer a união e a estabilidade para as ilhas britânicas, a roda da fortuna voltou a girar contra a sorte do Grande Rei e sua Ynis Prydain, a Grande Ilha da Velha Britânia. Artorius, outrora um governante firme e temido, tornou-se uma figura quase catatônica depois de descobrir o adultério envolvendo seu mais leal cavaleiro, sir Lancelot, e sua própria esposa, a rainha Guinevere.

Pela primeira vez em décadas, a força de Artorius começa a ser questionada pelos lordes, especialmente aqueles que não admitem o insulto sem derramamento de sangue. Mas o Grande Reino se tornou um lugar civilizado com todos esses anos de paz, amolecido na opinião de alguns. Por amar Artorius, a população tolerou o afastamento e o banimento dos traidores e fingiu esquecer tudo. Entretanto, foi preciso apenas um mínimo abalo na imagem do Grande Rei para que toda a estrutura política da ilha começasse a ruir, iniciando uma série de crises que podem não apenas levar à morte de Artorius, mas também ao fim de todo o Grande Reino.

Certas profecias dizem que como o destino dos cavaleiros da Távola Redonda está atrelado à busca pelo Santo Graal, serão outros os heróis que protegerão os britânicos de um triste final, antes que a razão humana tranque todas as coisas sobrenaturais em um canto remoto da mente humana.

Estes “Escolhidos pelos Deuses” citados pelas profecias, não são Galahad, Percival, Tristan, Derfel ou outra lenda conhecida, mas os Personagens dos Jogadores. Nenhum Mestre deve esquecer disso, pois somente seu grupo de jogo está predestinado a salvar a Velha Britânia de um mal que nem mesmo Morgana, Artorius ou Merlin poderão evitar.

Ambientação

A Velha Britânia de *Crônicas de Avalon* se parece muito com a Inglaterra e o País de Gales históricos do começo do séc. VI d.C., acrescentados os elementos clássicos do mito arturiano. No entanto, certos traços da fantasia, como criaturas sobrenaturais e feitiços pirotécnicos, não devem surgir com frequência na narrativa, para que estes eventos não fiquem banalizados na crônica.

Elementos Essenciais

Todas as histórias que seguem o molde arturiano possuem certas características que devem ser destacadas. Cabe ao Mestre de Jogo temperar esses elementos nas suas aventuras de acordo com os interesses de seus jogadores, pois quanto mais a crônica atender ao que o grupo de jogo espera dela, maior será a organização e a diversão por parte de todos.

- **Vida Medieval:** A sociedade do séc. VI d.C. é composta por três pilares – nobres, sacerdotes e plebeus. Aos nobres cabe a orientação política e militar, aos sacerdotes zelar pelas almas dos homens, enquanto aos plebeus cabe o dever de respeitar ambos, além de semear e colher os frutos que sustentam o mundo.
- **Nobres Ideais:** Todos os britânicos são movidos por grandes paixões, voltadas para reinos, Deuses, exércitos, amores platônicos e guiadas por sentimentos como lealdade, honra e ambição. As alianças são os únicos meios de evitar que um conflito de interesses termine em desperdício de vidas.
- **Batalhas Épicas:** Seja uma causa que mova nações ou uma mesquinha disputa entre lordes, todo confronto sempre será grandioso aos olhos de um soldado, especialmente quando as paredes de escudos se chocam e a fúria toma conta do campo de batalha, deixando para trás apenas os mortos e os feridos.
- **Superstição e Simbolismo:** Não existe neste mundo uma única alma intocada pela superstição e o medo da fúria divina. À todo momento os britânicos procuram por presságios entre as pequenas coisas: uma colheita diferente ou o comportamento de uma criança, como se assim pudessem prever o futuro.

- **Duas Religiões em Conflito:** A invisível batalha entre a Santa Igreja e os Cultos Antigos pelas almas dos homens já perdura há um século. Enquanto os druidas são mais fortes nos campos, os padres controlam os centros populacionais, onde suas multidões de fiéis fazem qualquer coisa em nome do perdão divino.
- **Amores Impossíveis:** As restrições da sociedade medieval proíbem que pessoas de posições diferentes possam ter qualquer relacionamento além do formal. O amor, para ser verdadeiro, parece que precisa de incontáveis barreiras a serem vencidas, para ser consumado sempre cheio de culpa e receio.
- **Situações Fantásticas:** Mesmo sem encontrar com monstros ou grandes feitiços todo o tempo, os aventureiros costumam se deparar com situações e inimigos quase inacreditáveis. Quanto mais fantástico sem ser irreal, melhor.
- **Magia Sutil:** Magos e feiticeiros na Velha Britânia estão limitados às escolas de Abjuração, Adivinhação e Encantamento. Mesmo clérigos, druidas, bardos, sacerdotisas, andarilhos e paladinos possuem restrições na escolha de suas magias.
- **Personagens que Envelhecem:** Implacável da mesma forma tanto para mendigos e reis, a passagem dos anos é uma constante. Todos os jogadores devem sentir isso nas fichas dos personagens e dentro do jogo, à medida que os anos forem passando na crônica.

Ficção Histórica

O livro *Le Morte d'Arthur*, escrito no séc. XV d.C. por Thomas Mallory, não foi o primeiro a contar sobre Artur e seus cavaleiros, mas por séculos foi considerada a obra definitiva do mito arturiano. Graças a Mallory, o rei Artur que conhecemos na infância é um rei inglês da Baixa Idade Média, uma afronta aos livros de história, já que se houve algum Artur, ele teria vivido séculos antes, no auge da semi-primitiva Idade das Trevas.

Antes de Thomas Mallory, no séc. XII d.C., o monge Geoffrey de Monmouth escreveu na Grã-Bretanha o seu *Historia Rego Britanniae*, enquanto na França o poeta Chrétien de Troyes adicionava Merlin, Camelot e *sir* Lancelot à trama. É interessante notar a eterna rivalidade entre franceses e ingleses – Chrétien de Troyes fez com que o inglês Artur fosse traído pelo melhor amigo, um francês. Em contrapartida, os ingleses tiveram sua revanche quando Bernard Cornwell nos apresentou um Lancelot dissimulado e covarde em *O Rei do Inverno*.

Período Histórico: Todo Mestre deve deixar claro o período cultural e tecnológico em que os jogadores deverão imaginar suas aventuras – a violenta Idade das Trevas do séc. VI d.C. (com seus monarcas ignorantes, guerreiros rudes e cidades imundas) ou a imponente Idade Média do séc. XII d.C. (de cavaleiros românticos, damas suaves, grandes castelos e reis cheios de sabedoria).

Nada deve impedir, no entanto, que certos elementos do outro período possam ser inseridos no escolhido, já que os anacronismos são comuns em todas as versões da saga de Artur.

Referências: Quem quiser saber mais sobre o mito arturiano pode encontrar outras versões nos livros de Thomas Mallory, Chrétien de Troyes, T. H. White, Mary Stewart, Allan Massie e especialmente nas *Crônicas de Artur* de Bernard Cornwell e *As Brumas de Avalon* de Marion Zimmer Bradley, assim como em diversos guias infanto-juvenis ilustrados. Filmes como *Excalibur* e *Rei Arthur*, quadrinhos como *Arthur, Uma Epopéia Celta* e a série para TV *Brumas de Avalon* são outras fontes consideráveis, apesar de nenhuma delas se aproximar da grandeza sugerida pelos livros.

Historia Brittonum

Há muitos séculos atrás, quando fadas, espíritos e divindades caminhavam pela Velha Britânia, doze Deuses moldaram e deram vida ao primeiro dos homens. Seu nome era Beli Mawr, o Primeiro. Nos reinos do oeste, seus descendentes marcam a pele como ele fazia, utilizando uma tinta azul chamada isatina, formando símbolos de animais e criaturas fantásticas nos braços, mãos e rosto.

Por milênios, os Deuses britânicos foram senhores supremos do arquipélago, cultuados por druidas e sacerdotisas que faziam dos Cultos Antigos uma prática de conhecimento e poder. Mas outros Deuses cobiçaram a Britânia, vieram das estrelas e tentaram conquistá-la à todo custo. Um golpe de lança de um Deus poderia matar centenas e nenhum escudo mortal jamais poderia resistir um golpe divino. Foi uma guerra de força e magia, que culminou com uma enorme implosão, separando os homens dos Deuses e todos os mundos fantásticos por uma cortina mágica de sonhos.

Com o tempo, uma cultura puramente britânica floresceu dessas ruínas, dando início à Era da Humanidade.

Sob o Domínio de Roma

Para os druidas, a contagem dos anos começa com o Ano Negro (61 d.C.), quando a rainha-sacerdotisa Boudicca foi assassinada e uma terrível destruição varreu a Velha Britânia em seguida. Para trazer a ordem, os exércitos romanos esmagaram seus sacerdotes e declararam que as práticas dos Cultos Antigos estavam proibidas.

E quando se esperava uma era de sofrimento, o que aconteceu foi justamente o contrário. Ao invés de serem mortos, os reis sobreviventes foram colocados de volta ao poder, desde que pagassem tributos à Roma e permitissem o comércio com o resto do seu império. Cidades, templos e aquedutos foram levantados, e minas de pedras preciosas trouxeram fortunas para todos.

Novos ensinamentos também foram trazidos, novas religiões, como a Santa Igreja de José de Arimatéia, que conquistou alguns dos seguidores dos Cultos Antigos proibidos de cultivar suas práticas milenares. Outros, porém, mantiveram acesas as chamas dos Deuses Antigos; a partir das histórias tecidas pelos bardos, os druidas não deixaram que seus costumes desaparecessem.

A Reconquista da Velha Britânia

Após quatro séculos de dominação, Roma entrou em declínio. As legiões foram chamadas de volta para o leste, sem deixar quase nada para trás. Foi a era da reconquista britânica, quando os reis puderam declarar mais uma vez independência do resto do mundo.

Porém, era tarde. Os romanos haviam mudado a Velha Britânia. Legionários haviam se casado com mulheres do Povo Antigo, assim como os bretões se misturaram com outros povos que vieram do continente. Felizmente, não houve guerra entre pagãos e bretões, pois todos se consideravam britânicos e se dispunham a dividir as terras com um mínimo de derramamento de sangue.

Quando se percebeu que os romanos na realidade não tinham sido expulsos, mas sim abandonado as ilhas, rapidamente os britânicos lamentaram a falta da segurança e do tratamento refinado de Roma. Seus antigos inimigos, os pictos, voltaram a atacar pelo norte, e o mesmo aconteceu na costa oeste, infestada de irlandeses. Para defender seus domínios, os reis britânicos estavam dispostos a tudo para garantir que seus poderes seriam restituídos.

Vortigern e Ambrosius Aurelianus

Foi o Grande Rei Vortigern de Powys quem primeiro chamou os mercenários saxões. Por um pouco de ouro e comida, os chefes saxões se comprometeram a ajudar a repelir os invasores pictos e irlandeses. Trouxeram consigo suas famílias, armas e ambições, o que fez o Grande Rei perceber o erro que havia cometido.

Por alguns anos, os britânicos governaram sob poucas ameaças. No entanto, tão rápido quanto desapareceram os irlandeses e os pictos, os saxões se tornaram os inimigos do Grande Reino. Para enfrentar essa nova ameaça, coube ao rei Ambrosius Aurelianus de Logres tomar o título de Grande Rei do traidor Vortigern, reunir os exércitos dos britânicos e liderá-los contra os bárbaros saxões.

Como seus filhos haviam morrido nas primeiras batalhas contra os saxões, todos sabiam que o próximo homem a governar depois de Ambrosius seria Uther Pendragon, seu filho adotivo. Orientado por um jovem druida chamado Merlin, Uther foi decisivo nas batalhas contra as primeiras incursões saxãs.

Sobre Uther Pendragon

Na festa de coroação logo após a morte do velho Ambrosius, o Grande Rei Uther apaixonou-se perdidamente pela rainha Igraine, esposa do rei Gorlois da Cornualha. Cobriu-a de olhares e atenção, o suficiente para fazer o marido abandonar as festividades sem dar satisfações, levando seus presentes, seus soldados e sua esposa.

O Grande Rei, furioso pelo gesto do rei Gorlois, reuniu um exército que se espalhou pela Cornualha, incendiando cidades e destruindo fortes. Gorlois deixou a esposa no castelo de Tintagel, seu refúgio mais seguro, para depois chamar seus aliados. Tarde demais. Logo foi emboscado pelos lanceiros de Logres.

Movido pelo sofrimento do desejo de Uther, Merlin prometeu ajudá-lo a se encontrar com Igraine. Utilizando seus conhecimentos ocultos, transformou Uther em Gorlois para que fosse admitido na fortaleza que guardava a rainha. Igraine, achando que era seu marido, recebeu Uther e levou-o para o leito.

Utilizando-se ou não das ilusões de Merlin, Uther passou a noite ali e saciou sua incontrolável paixão. Quando os mensageiros retornaram a Tintagel para contar à rainha a morte do marido em batalha, Uther já havia partido. Artur, fruto daquela estranha noite, foi levado por Merlin quando fez cinco anos, como pagamento pelos serviços prestados a Uther. Igraine chorou muitas noites pelo filho perdido, mas o Grande Rei a confortou e lhe deu muitas filhas ao longo da vida.

O Trono Vazio

Hengest e Horsa, dois líderes saxões que o Grande Rei havia capturado anos antes, conseguiram fugir do cativeiro em Londinium e voltaram à Germânia, onde reuniram diversas tribos e as incitaram a espalhar novamente o horror pela Velha Britânia.

Mesmo velho e doente, Uther reuniu sua armada uma última vez e derrotou os saxões. Porém, antes que pudesse voltar para casa, foi pego em uma emboscada pelos filhos do rei Hengest, e o Grande Rei foi mortalmente ferido. Decidido a não deixar que os saxões levassem sua lendária espada, Excalibur, o Pendragon (como era chamado o Grande Rei pelo Povo Antigo) enfiou sua lâmina sob uma grande rocha. Tempos depois, quando Merlin encontrou Excalibur fincada na terra, profetizou que o próximo Grande Rei seria o homem que retirasse a espada da pedra.

A Espada na Pedra

Decididos a encontrar um novo Grande Rei, valorosos guerreiros de toda a Velha Britânia se juntaram para encontrar um herói que conseguisse retirar a espada da pedra, mas nenhum dos nobres chefes e seus campeões foi capaz dessa façanha.

Enquanto isso, nobres rebeldes que também almejavam uma chance emboscaram os cavaleiros valendo-se da mesma armadilha covarde utilizada pelos saxões três anos antes. Em meio à batalha, um jovem foi visto lutando contra os rebeldes e empunhando a lendária Excalibur em suas mãos, sendo logo acompanhado por leais cavaleiros de moral renovada, que levaram os revoltosos a fugir em pânico, sem saber que o Grande Rei havia sido encontrado.

Alguns reis acreditavam que o rapaz havia sido tomado pelo espírito de Uther, mas desprezaram qualquer chance de reconhecer o jovem como Grande Rei. Só então Merlin revelou que Artur era um príncipe, gerado por Uther na noite da morte do rei Gorlois.

Grande Rei Artur

Várias batalhas tiveram de ser vencidas até que seus oponentes fossem mortos ou convertidos e a Velha Britânia reunificada, mas havia ainda uma outra guerra que preocupava mais Artur – druidas e padres fizeram da religião uma forma de dividir os britânicos. Enquanto o Grande Rei se mostrou neutro em relação aos conflitos religiosos e políticos, não havia quem pudesse lhe fazer oposição. Só depois de se casar com a princesa cristã Guinevere é que suas decisões começaram a denunciar uma nova inclinação.

Graças ao suporte da Santa Igreja, Artur conseguiu uma vitória definitiva contra os saxões. Depois de intermináveis batalhas, Artur esmagou os reis saxões Astulf e Osdric, e decretou que o aniversário da batalha, dia de Pentecostes (um feriado cristão) seria comemorado pelos britânicos todos os anos a partir dali.

Ainda passariam anos até Artur mudar seu nome para Artorius, abandonar os Deuses Antigos e se autoproclamar cristão, mas bastou abdicar do escudo do Dragão da Britânia e o título de Pendragon para que Merlin entendesse o futuro negro dos druidas. Temendo pela sobrevivência dos Cultos Antigos, Merlin começou a caminhar pelo mundo em busca de um conhecimento que pudesse inverter essa crise, desaparecendo por longos sete anos.

Assim se chegou ao apogeu do governo de Artur, acompanhado de perto pelo bispo Samsun e a sacerdotisa Morgana.

Cavaleiros da Távola Redonda

Com a ajuda dos cristãos e de uma boa parcela dos druidas, Artur conseguiu instaurar a tão desejada paz sobre a Velha Britânia, selando este período dourado com a construção de sua capital, Camelot, sobre as ruínas de uma antiga fortificação romana. Obrigou todos os guerreiros a fazer o juramento solene da Távola Redonda. A partir de então, os lordes deixariam de lado suas diferenças e defenderiam a prosperidade do povo britânico a todo custo.

Muitos dos cavaleiros chamados “Companheiros de Artur” deram ao juramento da Távola Redonda um significado ainda mais grandioso e iniciaram uma era de romantismo e justiça. Junto da velha geração (Artur, Uriens, Pellinore, Leodegan, Bors, Gawain, Kei, Bedivere) foram incorporadas outras lendas (Galahad, Lucan, Percival, Tristan, Dagonet) que também foram imortalizadas nas canções cantadas pelos menestréis e bardos do Grande Reino.

Entre esses cavaleiros, o maior de todos foi *sir* Lancelot, filho de Viviane de Avalon e o rei Bran de Benoic. Herdeiro de uma terra devastada pelos francos, Lancelot não teve outra opção senão fugir para a Velha Britânia e buscar auxílio na côrte de Camelot. Sua perícia em combate e seu carisma eram notáveis, e logo se tornou amigo íntimo de Artur e campeão de Logres.



Morgana aparece em Camelot

Morgana é a única filha viva da rainha Igraine com o rei Gorlois. Mesmo tendo apenas quatro anos quando Artur foi concebido, só ela percebeu a ilusão de Merlin que transformou Uther no inimigo. Viveu em Tintagel até os dez anos de idade, quando Viviane de Avalon levou-a para Ynis Wydryn, para torná-la sacerdotisa.

Conheceu Artur num dos ritos de fertilidade em que o Grande Rei foi homenageado, mas só descobriu que havia se deitado com o meio-irmão depois de perceber o plano de Viviane para gerar um sucessor ao trono da Velha Britânia. Inconformada em servir como peão da Senhora de Avalon, fugiu e levou o fruto daquela noite incestuosa até o distante norte, além da muralha de Adriano, para que o menino fosse criado por sua tia, Morgause, rainha do país de Lothian, e que também odiava Viviane.

Depois foi morar em Camelot, servir como conselheira de Merlin. Artur a acolheu pelo vínculo de sangue, mas jamais a reconheceu pelos ritos de Beltane. Quando Merlin desapareceu em busca de uma salvação para os druidas, Morgana tomou-lhe o lugar como guardiã dos interesses dos Cultos Antigos. Como era amiga íntima da Grande Rainha e prima do campeão de Logres, Morgana logo percebeu o romance entre Guinevere e Lancelot, antes mesmo que os dois descobrissem que estavam apaixonados.

Conspiração e Intriça

Morgana não podia permitir que Guinevere e *sir* Lancelot colocassem em risco a segurança da Velha Britânia. Conseguiu convencer a Grande Rainha de que o fato de ainda não ter dado filhos a Artur, seu maior ressentimento, seria por causa dos olhares correspondidos e a cômte de Lancelot. Para garantir, embriagou o campeão e fez com que se deitasse com a princesa Elaine, filha do rei Pellinore de Estregales, que obrigou os dois a se casarem.

Quando percebeu a artimanha de Morgana, Guinevere sentiu que deveria responder àquela brutal traição. Convenceu Artur a casar sua meia-irmã com o rei Uriens de Gales do Norte, muitos anos mais velho. Sentindo o cheiro da oportunidade, Morgana resolveu transformar o veneno em remédio. Aceitou Uriens como seu esposo e foi morar em Lleyrn, parecendo profundamente infeliz.

Poucos anos depois, Uriens foi tomado por um mal desconhecido; desde então, jamais foi visto fora da cama. Em seu lugar, Morgana passou a governar sobre Gales do Norte. Ordenou que o refúgio de Ynis Mon fosse entregue de volta aos druidas e fez com que os padres do país fossem expulsos a pontapés.

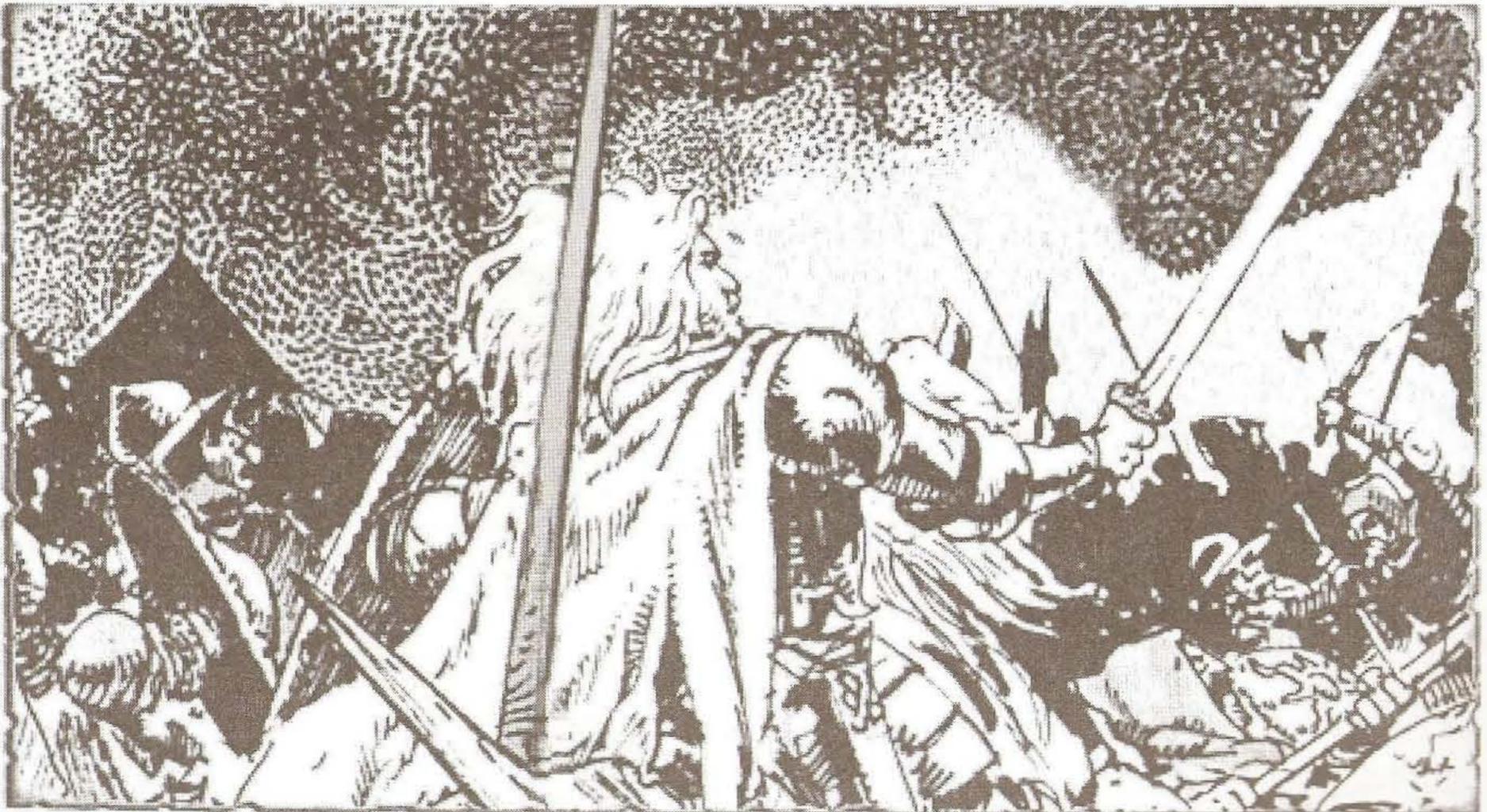
Traição de Guinevere e Lancelot

Com o tempo, a roda da fortuna girou mais uma vez para o azar dos britânicos. Surpreendidos em adultério, Guinevere e Lancelot selaram inconscientemente uma horrível maldição sobre o Grande Reino. Para conseguir fugir, Lancelot terminou por derrubar uma série de cavaleiros, entre eles *sir* Gareth e *sir* Gaheris (irmãos de *sir* Gawain, filhos do rei Lot de Lothian), e com a ajuda de alguns homens leais conseguiu ainda fugir para uma fortificação distante. Acabou, porém, por se entregar de livre vontade quando percebeu o que fizera e que nada poderia reparar os seus erros.

Envergonhados por consumir uma paixão egoísta, Guinevere e Lancelot reconheceram com arrependimento o que haviam feito. Foram separados e banidos, mas ficou claro que o desastre havia afetado muito mais o senhor da Velha Britânia, que se deixou cair em depressão. Por todos os cantos, padres e druidas buscaram formas de curar o mal que remoía o Grande Rei.

Desesperado, Artur buscou o amparo do Deus cristão e foi batizado, mudando seu nome para a forma romana, Artorius.

Infelizmente, nada aconteceu. Só um milagre poderia salvá-lo.



A Busca pelo Santo Graal

Uma noite, um misterioso padre chegou a Camelot, trazendo consigo antigos pergaminhos encontrados em Roma. Seu conteúdo afirmava a existência de um cálice, o Santo Graal, trazido à Velha Britânia por José de Arimatéia cinco séculos antes, cujo poder poderia tratar de qualquer enfermidade ou maldição.

Os antigos pergaminhos eram evidências tão promissoras quanto muitas outras que já haviam falhado. Porém, naquela mesma noite, alguns cavaleiros testemunharam algo que jamais havia sido visto por nenhum britânico – uma imagem milagrosa do Cálice Sagrado. Artorius acreditou em seus companheiros e permitiu a qualquer cavaleiro que quisesse enfrentar essa demanda, dar início à sua própria busca pelo Santo Graal.

A busca incompleta pelo Cálice Sagrado representa para muitos cavaleiros a renúncia à glória terrena em busca da perfeição espiritual. Diversos homens valorosos morreram durante a procura pelo Graal, como se, um a um, todos fossem emboscados. Mesmo assim, poucos deixaram de ser leais à demanda.

E quando os justos se tornaram ausentes, Camelot se corrompeu.

A Chegada de Mordred

Em meio ao início desse processo de decadência sobre Camelot, a rainha-sacerdotisa Morgana chocou o Grande Reino ao revelar à corte um filho concebido pelo próprio Artorius, seu meio-irmão, durante seus anos de juventude. Nesse tempo ambos eram leais a Viviane de Avalon, e por isso participaram dos ritos de fertilidade, quando teriam se deitado e concebido um menino.

Como Guinevere não teve filhos e Artorius jamais se interessou por outra mulher, *sir* Mordred, que havia sido criado em segredo pela rainha Morgause no reino de Lothian, seria por direito de sangue o herdeiro do grande trono da Velha Britânia.

Morgana rapidamente foi questionada pelos cristãos, inclusive pelo próprio Grande Rei. Mas quando a acusação foi comprovada por Avalon, Mordred ao menos foi aceito por Artorius, que o sagrou cavaleiro. Apesar do comportamento arrogante e prepotente, a perícia de *sir* Mordred com a espada e seu sangue nobre garantiram seu lugar na capital, numa quase abandonada Távola Redonda.

O Retorno de Merlin

Após anos dado como morto, o velho druida retornou ao mundo dos homens trazendo consigo uma solução inesperada. Merlin conseguiu de alguma forma devolver o acesso à magia arcana aos britânicos e planeja utilizar esse poder contra o cristianismo; mas apesar de oferecer aos Cultos Antigos uma arma para lutar contra a Santa Igreja, foi acusado de abraçar as artes proibidas e banido pela Senhora de Avalon, para o horror de todos.

Além de ocuparem as terras que antes pertenciam aos druidas, os cristãos estão prestes a declarar uma guerra santa contra Gales do Norte; dizem que o bispo Samsun de Corinium teria provas irrefutáveis de que o Cálice Sagrado estaria sob o controle da rainha-sacerdotisa Morgana. Em resposta às acusações contra sua esposa, o rei Uriens de Gales abandonou o símbolo do javali e tomou a imagem do Cálice Sagrado como escudo do reino, uma afronta imperdoável para os clérigos da Santa Igreja.

Entre ameaças e provocações, Morgana ofereceu abrigo a Merlin em troca dos ensinamentos sobre magia arcana. Juntos, os dois planejam trazer de volta a era dos Deuses para a Velha Britânia.

Principais Conflitos

Certos dilemas são recorrentes nas crônicas arturianas. Sejam estas distensões políticas, religiosas ou filosóficas, elas não precisam necessariamente ditar o rumo da narrativa.

Aliados x Inimigos de Artorius

Mesmo que os personagens dos jogadores pertençam a lados distintos nos conflitos abaixo, presume-se que todos sejam leais ao Grande Rei. Este deve ser o ponto em comum entre os heróis de *Crônicas de Avalon*.

Britânicos x Povos Invasores

Os britânicos não são um povo, mas uma aliança entre membros de diferentes povos que reconhecem Artorius como Grande Rei. Seus maiores inimigos são os saxões do leste, os irlandeses do oeste e os pictos do norte.

Santa Igreja x Cultos Antigos

Clérigos e druidas fizeram da religião uma forma de dividir os britânicos. As duas crenças só não ousam se enfrentar abertamente pois isso fortaleceria os inimigos de Artorius e colocaria em risco a segurança dos britânicos.

Britânicos x Britânicos

As diferenças entre os lordes britânicos são tão intensas que embates entre seus exércitos costumam ser freqüentes, especialmente nos últimos anos de Camelot, quando a justiça dos magistrados foi comprada por nobres corruptos.

Civilização x Barbárie

Os britânicos foram civilizados pelos romanos, porém, uma boa parcela das tribos do Grande Reino têm orgulho de suas origens e gostam de perturbar aqueles que se mostram mais limpos ou educados que a média.

Masculino x Feminino

Num mundo regido pelos homens, as únicas mulheres que se destacam são sacerdotisas, esposas de governantes ou aquelas que escondem a feminilidade para se disfarçarem entre os guerreiros e cavaleiros do Grande Reino.

Caos x Ordem

A disputa de Merlin e Morgana contra a Santa Igreja vai além da luta entre druidas e clérigos. Se a lei cristã dominar a Velha Britânia, a magia desaparecerá para sempre do mundo dos homens junto com os Deuses Antigos.

Bem x Mal

Apesar de estarem no mesmo lado, personagens bons e maus sempre encontrarão razões para se voltarem uns contra os outros. Como não existem grupos exclusivamente bons ou maus na Velha Britânia, isto ocorre com freqüência.

Linha do Tempo

1 d.C.: Nascimento do Messias Cristão, que 33 anos depois morreu para livrar os homens de seus pecados.

61 d.C.: **Ano Negro.** As legiões de Roma conquistam a Velha Britânia e proíbem o culto aos Deuses Antigos. Os druidas sobrevivem disfarçados como bardos.

182 d.C.: **Ápice da Dominação.** Graças a Roma, parte do Povo Antigo abre mão de muitos dos costumes bárbaros.

410 d.C.: **Declínio de Roma.** As legiões são convocadas para marchar de volta à capital. Início da reconquista pagã, quando os Cultos Antigos recuperam o poder.

467 d.C.: **Morte de Ambrosius.** Coroado Grande Rei, Uther Pendragon se volta contra o rei Gorlois da Cornualha.

479 d.C.: **Batalha de Santo Alban.** Uther impede uma nova invasão saxã, mas é morto em uma emboscada no caminho de volta para casa por um grupo de saxões fugitivos.

482 d.C.: **Artur retira Excalibur da Pedra e é declarado Grande Rei pelo druida Merlin.** Nem todos o reconhecem.

Guerra de Unificação (482-489 d.C.). O rei Artur vence as forças rebeldes e é coroado Grande Rei da Velha Britânia. Recuperação das forças saxãs na Gália e na Germânia.

Guerra contra os Saxões (489-501 d.C.). Após anos de luta, Artur vence a batalha do Monte Badon e escraviza os inimigos saxões sobreviventes e suas famílias.

506 d.C.: **Artur se casa com Guinevere,** quinze anos mais nova, filha do rei Leodegan de Powys, que presenteia o casal com a famosa Távola Redonda.

507 d.C.: **Juramento da Távola Redonda.** Camelot é fundada no mesmo ano em que surge o valoroso *sir* Lancelot.

Ápice do Governo de Artur (507-516 d.C.). Cidades são reconstruídas graças aos impostos dos escravos saxões. A civilização britânica evolui muito em poucos anos.

512 d.C.: **Desaparecimento de Merlin.** O velho druida some em busca de uma arma contra a Santa Igreja.

514 d.C.: **Morgana torna-se Rainha de Gales do Norte.** Logo depois seu marido adoece e a aponta para governar em seu lugar, tornando-a rainha-sacerdotisa de Ynis Mon.

516 d.C.: **Revelação Maldita.** A Grande Rainha e o campeão *sir* Lancelot são pegos em adultério e banidos.

Decadência de Camelot (516-537 d.C.). Começam as revoltas dos lordes que duvidam da capacidade de Artur. O crime e a corrupção voltam a ser problemas costumeiros.

517 d.C.: **Artur torna-se Cristão e muda seu nome para Artorius.** Milhares de pagãos também se convertem.

518 d.C.: **O Santo Graal.** Cavaleiros da Távola Redonda têm uma visão do cálice sagrado e são mandados em sua busca. Clérigos e druidas dizem que a relíquia lhes pertence.

519 d.C.: **Merlin Retorna,** agora mago, e se muda para Gales do Norte, sob proteção da rainha Morgana.

520 d.C.: **Queda do reino de Lothian** pelas mãos dos pictos das Terras Altas e sua rainha-bruxa. Surgem boatos de que o pagamista *sir* Mordred seja filho de Artorius.

522 d.C.: **O Presente.** A Corrupção e a intriga tomam o Grande Reino enquanto Artorius adoece cada vez mais.

A Queda do Reino de Lothian

O general Lot foi um dos principais aliados do jovem rei Artur durante as guerras de unificação. Quando foi coroado Grande Rei, Artur deu de presente a Lot uma vasta porção de terra além da muralha de Adriano, casou-o com a princesa Morgause, irmã de Igraine de Tintagel, o que fez com que se tornasse rei de Lothian. Seu único filho ainda vivo, *sir* Gawain, é um dos mais poderosos cavaleiros de Camelot, porém jamais clamou pelo trono do pai.

Por duas décadas, os lanceiros de Lot enfrentaram os pictos das Terras Altas, domaram um punhado de terra e afastaram as tribos dali de volta para as montanhas, um erro que se mostrou fatal.

Quando as tribos banidas retornaram do norte com dezenas de outras, elas trouxeram consigo sua rainha-bruxa das Terras Altas. Mesmo sem ter sido jamais vista, o medo que causou aos britânicos foi uma das razões de como os selvagens azuis dos pictos venceram e destruíram um reino inteiro, antes que os exércitos do Grande Reino pudessem impedi-los de qualquer outra coisa.

Sucessão em Conflito

Junto com os rumores sobre a morte do rei Lot e dos primeiros cavaleiros que desistiram da busca pelo Cálice Sagrado, também surgiram boatos sobre quem sucederia ao trono de Camelot, já que o destino do Grande Rei parece fadado ao pior.

Dois nomes são sussurrados pelas costas de Artorius: Galahad é o indicado pelos cristãos, pois mesmo sendo filho de Lancelot, é muito querido e respeitado por todos. Os pagãos preferem (mesmo que alguns a contragosto) o nome de Mordred – o único que pode impedir que os druidas sejam varridos da Velha Britânia.

Apesar das discussões, poucos desejam a morte de Artorius.

Crepúsculo da Magia

Quando os Deuses Antigos lutaram para proteger a Britânia dos Deuses invasores, os homens receberam artefatos para ajudá-los, incluindo os Treze Tesouros da Britânia (a espada Excalibur seria um deles) e nove pedras mágicas que permitiriam à humanidade fazer uso da magia arcana – cada jóia garantia o acesso a uma Escola de Magia em particular para os magos humanos.

Merlin sabia que as Nove Pedras haviam sido retiradas deste mundo pelos druidas séculos atrás, quando se percebeu que o seu poder havia corrompido os magos da antiguidade. Por essa razão, trouxe apenas as três que menos agrediam a realidade: a da Adivinhação, do Encantamento e da Abjuração. Este gesto seria condenado pelos outros druidas se não fosse a iminência da ameaça cristã, e apenas a Senhora de Avalon não aceitou o retorno da Era da Magia, já que o ciclo natural dos eventos deveria resultar no afastamento da magia por muitos milênios ainda, para só então tudo ser como antes. Por isso Merlin foi banido.

Antes da total extinção da magia, o feito do velho druida permitiu ao menos um último suspiro, pois desde o ressurgimento das pedras, vários homens e mulheres voltaram a controlar esse poder.

Limitações à Magia: Apenas têm acesso à progressão mágica os personagens que tenham o talento *Usar Magias* (pág. 40). Mesmo assim, além de todas as listas de feitiços terem restrições, qualquer magia de sexto nível ou superior não consegue ser lançada neste plano de existência. Qualquer efeito de um item mágico igual ou similar a uma magia apenas funcionará se for das escolas de Adivinhação, Encantamento ou Abjuração, e até o quinto nível.

Ano 522 d.C.

Este é o ano inicial sugerido para as primeiras crônicas.

A Demanda pelo Graal continua. Sem que nenhum cavaleiro tivesse êxito em encontrar o cálice sagrado, uma infinidade de bravos heróis, cristãos e pagãos, estão em busca do artefato que pode curar Artorius e tornar o Grande Reino forte novamente.

Santa Igreja dividida. Desde que o bispo Samsun perdeu sua influência para o padre Nasciens no reino de Logres, a Santa Igreja reconhece que o momento não é o mais apropriado para invocar uma guerra santa entre os britânicos.

Crime e Corrupção. Desde que Artorius caiu em depressão com a traição de Guinevere e Lancelot, lordes do Grande Reino aproveitaram o momento para sobretaxar seus protegidos e invadir terras próximas em busca de escravos e ouro.

Pictos no Norte. Novas incursões de bárbaros das Terras Altas voltaram a ameaçar os britânicos. Hordas de selvagens destruíram recentemente o reino de Lothian em nome de sua rainha-bruxa, e se Rheged não resistir, outros reinos podem cair em seguida.

Irlandeses no Oeste. Espiões à serviço da rainha Morgana informam que os irlandeses parecem estar se dividindo em dois grupos, um cristão e outro druida, e que este último estaria se preparando para invadir a Velha Britânia em larga escala.

Saxões no Leste. Após vinte anos trabalhando e pagando pesados tributos aos britânicos, os escravos saxões começaram a se recusar a servir ao Grande Rei. Suas terras estão tão silenciosas que alguns monarcas apostam num confronto iminente.

Mordred reúne um Exército. Decidido a dar um fim à ameaça saxã, Mordred obteve permissão para reunir forças e ajudar lorde Sagramor a pacificar os escravos no leste. Por alguma razão, os saxões têm uma grande admiração pelo filho do Grande Rei.

O Cavaleiro Negro. Correm diversos boatos que um misterioso cavaleiro tem desafiado e vencido quem quer que o enfrente pelas estradas do Grande Reino. Alguns acreditam que poderia ser Lancelot, enlouquecido pela maldição da Velha Britânia.

Tristan e Isolda. Na Cornualha, um escândalo está prestes a dividir o país: *sir* Tristan tornou-se amante da jovem rainha Isolda, esposa do próprio pai. O rei Mark de Tintagel ignora esses boatos pois acredita plenamente na lealdade do seu primogênito.

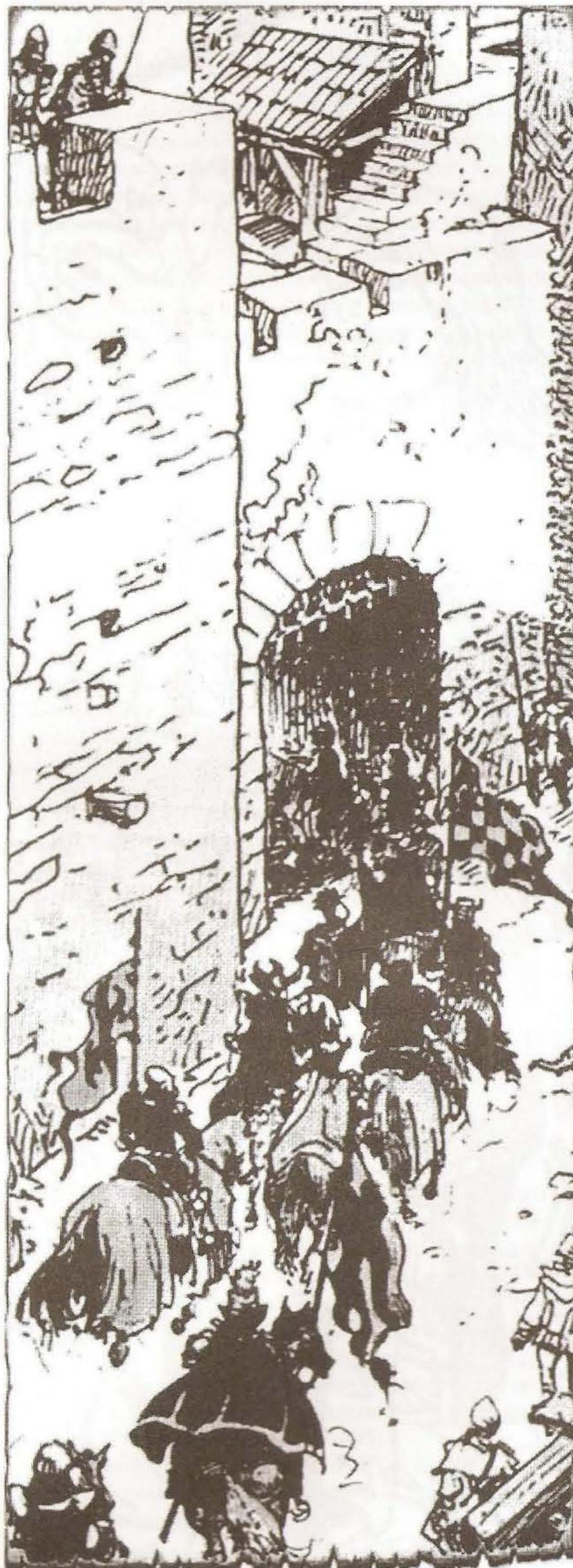
A Torre Solitária. Dizem que o castelo que Merlin fez erguer magicamente em Gales do Norte levou menos de instantes para se levantar da rocha nua. Com o suporte de Morgana, Merlin e seus aprendizes pretendem expulsar a Santa Igreja da Grande Ilha.

Dragão de Estregales. Uma lenda antiga parece ter retornado para assombrar os homens – um dragão vermelho – que até então só existia na imaginação dos camponeses e do louco rei Pellinore, parece ser responsável por vários incêndios nos ermos do país.

O Fim da Magia? A verdadeira magia está desaparecendo do mundo dos homens, destinada ao esquecimento num futuro próximo a não ser que alguma força ou alguém impeça a decadência total dos Cultos Antigos nos próximos anos.

Monstros nas Sombras. Todo cuidado é pouco para os heróis que se lançam pelos cantos esquecidos do mundo. Certos lugares perdidos ainda guardam um pouco da magia antiga, onde criaturas fantásticas podem emboscar aventureiros incautos.

Uma infinidade de outros perigos ameaçam a segurança do povo britânico, cabendo apenas aos Personagens dos Jogadores evitar que a maldição que cobre a Velha Britânia destrua sua civilização.





Capítulo 2: Criação de Personagens

Doía o coração do padre fazer aquilo. Mesmo sabendo que a aquela era a vontade do bispo, simplesmente não parecia certo que os gêmeos recém-nascidos fossem separados. As parteiras não tinham terminado de chorar pela mãe, morta sobre a cama, e lamentavam tudo aquilo silenciosamente, limpando e preparando as crianças. Entre os lanceiros que acompanhavam o padre estava o príncipe Coel, o lorde que sucederia o rei daquele país.

Aquelas crianças eram bastardas, filhas de uma amante do orgulhoso monarca, por isso não podiam chegar ao conhecimento do povo. “Ainda por cima gêmeos”, pensou o príncipe. Não seria aquilo um presságio? E a decisão do rei era ainda mais estranha, entregar um filho aos padres e o outro aos druidas.

– Tire essa criança daqui e leve-a até a ama-de-leite. – Disse o comandante da guarda, vendo que o seu senhor hesitava em executar as ordens. O padre teve extremo cuidado ao segurar a criança, como se ela fosse a própria reencarnação do Messias. Partiu dali cobrindo-a cautelosamente pelas ruas, imaginando se havia uma forma dos dois serem levados juntos para a igreja.

O segundo bebê ainda chorava alto enquanto era preparado para partir, e só parou quando o príncipe o levantou para observar seu pequeno rosto. Enquanto as sacerdotisas dos Cultos Antigos não chegassem, ainda havia tempo para despedidas com este.

Imaginou se algum dia iria encontrar os dois juntos novamente.

Construção do Herói

Diferentes personagens vivem na Grande Ilha: nobres cavaleiros, bárbaros selvagens, padres valorosos, druidas misteriosos, imponentes sacerdotizas, sem mencionar as outras combinações de classes, povos e posições sociais. Neste capítulo encontram-se as orientações essenciais para Mestres e jogadores moldarem a forma dos personagens que darão vida à Velha Britânia.

O Mestre deve dar total suporte aos jogadores na criação de seus personagens, mas não deve se esquecer que certos servos, aliados e inimigos também deverão ter suas próprias planilhas. Algumas estatísticas de personagens menores encontram-se no final deste livro (pág. 60 e 61) para interagir com os protagonistas.

Antes mesmo de colocar as mãos em papel, lápis e dados, todo jogador deve conversar demoradamente com o Mestre, para que ambos cheguem a um acordo do que seria um personagem apropriado para a trama e que satisfizesse os anseios do jogador. O Mestre deve fazer um resumo para todo o grupo sobre o que a crônica trata e prestar atenção aos detalhes das conversas, para que assim possa amarrar cada personagem ao dos outros jogadores. Quanto maior for a comunicação entre o Mestre e seus jogadores nesse processo, maiores as chances do jogo fluir com seriedade, diversão e interesse por parte de todos.

Algumas perguntas devem ser feitas ao jogador quando montar seu personagem, não para que sejam imediatamente respondidas, mas para que fiquem na memória do jogador durante o processo de construção. Essas perguntas ajudarão a dar significado e profundidade ao personagem dentro do universo arturiano.

Onde e como foi sua infância? Que pessoas lhe foram marcantes?

Por mais que os cristãos estimulem a caridade, não existem almas benevolentes para amparar nem a décima parte daqueles que precisam de ajuda no Grande Reino. É dever da família cuidar de suas crianças e garantir que elas possam sobreviver à infância com dignidade. Dos miseráveis aos nobres, a mútua ajuda entre familiares ocorre em todas as posições sociais. Aos pais e irmãos sempre existirá um sentimento de gratidão ou ressentimento.

Mesmo se estiverem mortos ou ausentes já no início da crônica, sejam eles ou não parte da família, estes personagens marcantes devem ser bem delineados pelo Mestre.

Quão civilizada foi a sua educação? Como se comporta socialmente?

Antes dos romanos, os britânicos tinham um comportamento extremamente primitivo. A educação e os modos que grande parte do sul da Velha Britânia aprendeu com Roma se espalharam com rapidez nos tempos de Artur, apesar dos rústicos e barulhentos costumes do norte ainda serem comuns. Rudes e semi-selvagens, algumas famílias nobres se orgulham da forma descuidada ao comer, beber e levar meses para tomar um banho, especialmente se for para provocar os comedidos senhores dos reinos do sul.

Como a interação entre representantes de diversos reinos é uma constante, essas diferentes posturas causam grandes repercussões.

Para que Deus reza? Como a Religião influencia a vida do personagem?

Por mais que um jogador insista, não existe um só indivíduo cético em toda a Velha Britânia, apenas pessoas mais ou menos supersticiosas. A certeza que se tem dos Deuses é tão grande que clérigos e druidas têm a capacidade de levar multidões ao delírio em seus rituais, ou ainda levar a ruína àqueles que forem alvo de um único mal-olhado. Sábios e influentes são estes homens de fé, que mesmo diante dos reis costumam ser temidos; mesmo numa terra governada por guerreiros, são os sacerdotes quem têm as almas do povo na palma de suas mãos.

Dos miseráveis às nobres famílias, a discussão sobre a fé se faz presente em todos os cantos do arquipélago britânico.

Quem são seus aliados e seus inimigos? Seu coração pertence a alguém?

Os laços entre os personagens devem ser amarrados com cuidado pelo Mestre e pelos jogadores antes mesmo do início da crônica. Na narrativa arturiana, os heróis vivem num caldeirão de tragédias, conflitos, êxitos e desgraças que sempre envolve aqueles que amam ou gostam da mesma forma àqueles que odeiam ou repudiam.

Em *Crônicas de Avalon*, praticamente todo personagem possui algum envolvimento romântico. Em quase todos os casos, este relacionamento vive cercado de angústias e proibições, que faz com que a paixão seja consumada em meio a uma boa dose de receio e culpa. Triângulos amorosos são extremamente comuns e devem ser explorados pelo Mestre.

Ficha de Personagem

Crônicas de Avalon possui uma planilha alternativa onde jogadores podem anotar informações sobre seus heróis, com espaço para as regras opcionais sugeridas neste livro; mestres podem carregar consigo uma versão da ficha básica do d20 para controlar a evolução dos personagens dos jogadores.

Nome: Deve ser escolhido com cuidado. Sugestões são oferecidas para ajudar Mestres e jogadores a construírem nomes fiéis à Velha Britânia e ao mito arturiano (pág. 12).

Povo: Ao invés de separar os personagens por raça, como elfo, anão, halfling, etc., apenas são permitidos humanos, mas que se dividem em diferentes Povos (pág. 13 a 19).

Classe: As Classes do Livro do Jogador foram sujeitas a alterações para serem adaptadas ao cenário (pág. 20 e 21). Opcional: na Multiclasse, a penalidade de experiência por níveis desequilibrados pode não ser aplicada pelo Mestre.

Posição Social: O lugar de um indivíduo na sociedade britânica diz muito sobre o que ele pode ou não fazer sem que seja reprimido pela justiça dos reis (pág. 29 a 31).

Ocupação: Qualquer um na Velha Britânia é reconhecido pela sua função. A Ocupação aponta o que o personagem faz para viver e o quanto de Recursos possui (pág. 32 e 33).

Tendência: Para cada combinação de tendências há um título aplicável: Justo (LB), Bondoso (NB), Vingador (CB), Ordeiro (LN), Neutro (NN), Inconstante (CN), Vil (LM), Egoísta (NM), e Destruidor (CM).

Patrono: É a maior figura política da área de atuação do personagem. A ele deve-se respeito e admiração (pág. 34).

Lealdade: Costuma-se prestar lealdade à um indivíduo específico (talvez o próprio Patrono), uma organização, uma instituição ou uma de suas subdivisões (pág. 34 e 35).

Devoção: A religião pelo qual o personagem presta sua fé. Pode ser à Igreja Cristã ou aos Cultos Antigos. (pág. 36).

Terra Natal: É o reino ou região onde o indivíduo nasceu ou pelo menos acredita ser de onde vem (pág. 36 e 37).

Idade: É preciso decidir qual período da vida no início da crônica está o personagem (pág. 12). Se tiver pontos de Decrepitude (pág. 41), eles devem ser anotados aqui.

Características Físicas: Altura, peso, cabelo e olhos são livres para serem escolhidos à vontade pelo jogador, desde que não se abuse da boa vontade do Mestre.

Aparência: Um aspecto que talvez melhor descreva o personagem. Deve-se escolher um único adjetivo.

Comportamento: Cinco traços de comportamento do herói (qualidades, defeitos ou peculiaridades), dos quais pelo menos dois devem ser negativos (pág. 41).

Aspectos Sociais: Recursos, Reputação e Glória dizem o valor do personagem na sociedade (pág. 40 e 41).

Defesa, Vida e Absorção: Informações referentes à regra opcional que substitui Classe de Armadura (CA) e Pontos de Vida (PV) no combate. (pág. 44 e 45).

Perícias: Funcionam da mesma forma que no d20 original. A perícia *conhecimento: velha britânia* funciona como *conhecimento: geografia, história e local*.

Nomes Britânicos

Jogadores e Mestres podem ter dificuldade no momento de escolher os nomes dos personagens. Para construir um nome britânico, basta juntar um prefixo (duas primeiras colunas) junto a um sufixo (três últimas colunas). Letras e sílabas entre parênteses são opcionais.

A(n ou r)-	Hy(g)-	-a(g ou ll)	-ffan	-nia(re)
Ac(co)-	I(d ou ll)-	-a(na ou s)	-ff(re ou ud)	-nio(n ou r)
Agra-	Ior-	-ain(e)	-ffyd(yd)	-nius
Ali-	Jon(a)-	-bel	-fius	-(n)nan
Ba(n ou ro)-	Ken-	-ber(l ou s)	-flet	-(n)ned(a)
Be(li ou di)-	La(g ou n)-	-ber(t ou ius)	-g(is)	-no(n ou ric)
Blei-	La(d ou mo)-	-bros(ius)	-gal	-num
Bo(r)-	Le(a ou o)-	-bur(s)	-gan(a ou is)	-nyr
Bra(n)-	Li(o)-	-ca(n ou s)	-gonet	-o(das ou r)
Bro(ch)-	Lla-	-cat	-gramor	-pin
Bry-	Lle(we)-	-ciens	-gu(l ou s)	-r(on ou un)
Bu-	Lly(s)-	-cival	-gwyn	-re(th ou r)
By(r)-	Lu-	-card	-gyn	-ra(m ou n)
Ca(d ou m)-	Lwy-	-chern	-ha(d,r ou us)	-ri(el ou s)
Ca(ll ou ra)-	Ma(l ou r)-	-chyd	-heris	-ri(c ou g)
Cael-	Mae(r ou s)-	-cyn	-hir	-ridig
Ce(l ou lla)-	Me(i,l ou r)-	-cwm	-ho(lt ou rt)	-rrig(an)
Co(r)-	M(i ou yr)-	-d(ri)el	-i(el ou us)	-ryn
Cu(l ou ne)-	Mo(r)-	-dda(n ou m)	-l(af ou len)	-s(el)
Cy(l)-	Na(s)-	-ddel	-lan	-sirus
D(a ou y)-	Ni(ni)-	-ddi(g ou n)	-lain(e)	-u(s)
De(r)-	Nor-	-ddy(d ou n)	-le(d ou urs)	-tha(n ou s)
Di(na ou wr)-	Nwy-	-ddwg	-li(g ou r)	-thel
Do-	O(en)-	-del(l)	-li(n ou us)	-thig
Dru(i ou s)-	Pa(lan)-	-deric	-lia(nor ou s)	-tur
E(a,c,o ou r)-	Pel(l)-	-di(c ou n)	-lin(na)	-tyd
Ed(e ou ny)-	Per(e ou i)-	-diles	-ler	-va(el ou l)
Ei(ly ou rr)-	Pip-	-do(c ou g)	-ll(ad ou ed)	-va(s ou n)
E(l ou r)-	Pyr-	-dr(a ou is)	-lo(t ou urs)	-vain(e)
H(a ou e)-	Ra(g)-	-draig	-ly(n ou r)	-ve(re)
Fe(lde ou r)-	Sa(r)-	-dred	-me(re ou s)	-vran
Ga(l ou ran)-	Ta(na)-	-dric(k)	-mi(d ou r)	-wain(e)
Ga(la ou he)-	Te(o ou w)-	-dur	-mo(n ou re)	-wa(rch ou s)
Gi(l ou r)-	The(o ou r)-	-dyn(n)	-mu(e ou s)	-wal(lon)
G(ri ou ru)-	Tu(d ou r)-	-e(id)	-mwyr	-was
Go(r ou n)-	U(l)-	-eir(une)	-na(c ou d)	-well(yn)
Gw(y ou ly)-	Va(n)-	-el	-na(el ou r)	-weth
Gy(r)-	Vi(vi)-	-fan(s)	-nan(s)	-wrnach
Ha(l ou n)-	Wer-	-fael(ias)	-nel	-wy(n,r ou s)
He(c ou r)-	Y(st)-	-fe(l ou re)	-net(te)	-ylt

Todos os britânicos possuem um título para diferenciá-los dos homônimos. Pode estar ligado à Terra Natal (*ex. Uwayne de Warwick*), Ocupação (*ex. Vinir, o Bardo*), particularidade (*ex. Borholt, o Alto*), linhagem (*ex. Malleus ap Cegramor*) ou renome (*ex. Gillias, o Matador-de-Irlandeses*).

Cabe lembrar que os não-britânicos possuem idiomas próprios e nomes que obedecem a outras regras.

Idade e Nível Iniciais

O nível inicial de um personagem depende de dois fatores: sua idade aproximada e a sua importância na história da Velha Britânia. São considerados *Homens Comuns* (HC) os personagens de menor valor, como plebeus e soldados; *Grandes Heróis* (GH) são aqueles que se sobressaem pelos atos de bravura; *Lendas Vivas* (LV) são indivíduos iluminados, destinados a uma vida cheia de tragédias e condenados a morrer pelos seus ideais. Para manter o equilíbrio em jogo, é melhor que todos os PJs comecem no mesmo nível.

Período da Vida	Idade	HC	GH*	LV
Criança (<i>até 14 anos</i>)	1d12+2	1º	1º	1º
Jovem* (<i>15-18 anos</i>)	1d4+14	2º	3º	5º
Adulto (<i>19-34 anos</i>)	2d8+17	3º	5º	9º
Meia-idade (<i>35-52 anos</i>)	2d8+33	4º	9º	12º
Velho (<i>53-69 anos</i>)	2d8+51	5º	12º	15º
Venerável (<i>70+ anos</i>)	2d8+68	6º	15º	20º

HC: homens comuns, GH: grandes heróis*, LV: lendas vivas.

* Ideal para os Personagens dos Jogadores.

(Obs.: modificadores de idade substituem os da idade anterior)

Crianças: -15 a -1 em todas as Habilidades, dependendo da Idade Inicial do personagem (decisão a critério do Mestre)

Jovens e Adultos: Não possuem modificadores

Meia-idade: -1 *For, Des e Con*; +1 *Int, Sab e Car*

Velhos: -2 *For, Des, Con e Ataque Básico*; +1 *Int, Sab e Car*

Veneráveis: -3 *For, Des, Con, Ataque Básico e Perícias* (exceto Conhecimentos); +1 *Int, Sab e Car*

Decrepitude (pág. 41): Meia-idade 3, Velho 6, Venerável 9

Povos da Grande Ilha

No início, um único povo vivia na Velha Britânia, o Povo Antigo, que foi dividido e extinto após a conquista romana da Grande Ilha. Aqueles que se submeteram voluntariamente a Roma vieram a se transformar nos bretões, enquanto os que resistiram a dominação do império e sua Santa Igreja foram chamados de pagãos.

Após quatro séculos de ocupação, as legiões abandonaram a Grande Ilha para impedir que a capital do império fosse destruída, deixando a Velha Britânia à mercê dos descendentes do Povo Antigo. Os pagãos expulsaram o último magistrado romano e conseguiram reestabelecer o Grande Reino que existia anteriormente; para ter o suporte dos outros povos, difundiram a idéia de que todos eram britânicos e seus inimigos eram aqueles queriam usurpar suas terras.

Independente das raízes, os britânicos realmente se consideram um único grande povo, e por essa razão possuem uma tolerância maior entre si do que com os não-britânicos.

Observação: Todos os povos encontrados neste livro pertencem à raça humana, logo, possuem as mesmas características raciais de um humano encontradas no Livro do Jogador.

Britânicos: Os povos listados adiante podem ser divididos entre aqueles que pertencem ao Grande Reino (britânicos) e os que são de outros lugares (não-britânicos); os pagãos são a única exceção, pois são todos britânicos. Membros de povos estrangeiros até podem se considerar britânicos, mas terão dificuldade em convencer os outros de sua lealdade para com o Grande Rei.

Pagão (Galês)

Também conhecidos como Galese ou *Cymri*, mesmo depois que a fé cristã tomou o lugar da crença antiga na Velha Britânia, diversos pagãos ainda seguem algumas de suas tradições seculares. Apenas poucos dominam a escrita como os romanos, mas quase todos conseguem remontar suas linhagens através de canções até os ancestrais que viveram ali, antes da chegada das legiões.

Logo no início da ocupação romana, os bretões se destacaram por se misturarem com os estrangeiros, enquanto os remanescentes do Povo Antigo resistiram de todas as formas às idéias trazidas do continente pelos romanos, especialmente a religião que chegara para substituir os Cultos Antigos, a Santa Igreja.

Só pouco antes da primeira queda de Roma os galeses finalmente foram cooptados pela cultura do império. Aos poucos, começaram a mostrar sinais de aceitação aos novos costumes, marcando assim a extinção do Povo Antigo. O nome "pagão" (dado pelos romanos) com o qual alguns ainda se apresentam com orgulho, tornou-se contraditório depois que grande parte se converteu ao cristianismo; estes pagãos insistem em ser chamados apenas de britânicos.

Apesar da união em torno do Grande Rei, os pagãos ainda se lembram com rancor do tempo em que as tribos lutavam entre si.

Modificador: +1 Constituição.

Pagão comum: Todo pagão possui um semblante orgulhoso, denunciado pelo olhar desconfiado que quase sempre oculta seus verdadeiros sentimentos. Seu cabelo e barba compridos (às vezes trançados), assim como as vestes, indicam facilmente sua atividade e posição. Suspeito por natureza, sua confiança é difícil de conquistar, porém, uma vez alcançada, pode durar toda a vida. Também não gosta de ser direto numa conversa, sempre tentando esconder suas intenções, mesmo quando são as melhores.

Uma minoria ainda mantém o hábito do Povo Antigo de tatuar as mãos, braços ou rosto com símbolos e desenhos de criaturas fantásticas, mesmo que essa tradição não seja bem vista pelos cristãos. Na cerimônia de marcação, acredita-se que as qualidades da criatura ou símbolo marcada por um druida na pele do indivíduo, podem lhe ser transferidas para toda a vida.

Comportamento: Reservado, frio, leal, orgulhoso, religioso, paciente, perseverante, tradicionalista, desconfiado, trabalhador, atento, avarento, endurecido e supersticioso.

Religião: Os druidas, que por muitos anos governaram ao lado dos reis, a cada ano perdem mais influência para a Santa Igreja. Enquanto no campo ainda existem santuários preservados por druidas e sacerdotisas, nas cidades, as multidões de fanáticos têm o hábito de apedrejar qualquer traço da religião antiga.

Idioma: Pagão (Druídico) nos reinos de Estregales e Gales do Norte; ou Britânico no resto da Velha Britânia.

Domínios: Os pagãos nos tempos de Artorius dominam quase a totalidade do Grande Reino: Rheged, Powys, Estregales, Gales do Norte, Logres e Kernow são países governados por reis pagãos. Entretanto, nas terras de Lloegy, tomadas dos saxões na batalha do Monte Badon, poucos têm coragem de sequer se aproximarem.

Classes: Andarilho, bárbaro, bardo, clérigo, druida, guerreiro, plebeu e cavaleiro são as classes mais encontradas entre os pagãos.

Classe Favorecida: Guerreiro.

Guerra: A não ser que seja pobre, todo soldado pagão carrega consigo para a batalha ao menos uma lança longa, um escudo e uma segunda arma. Normalmente, os guerreiros vestem armaduras leves feitas de couro, mas os nobres preferem cotas de malha ou talas.

Todos os pagãos têm o costume de se vestir para a guerra como se fosse o mais nobre dos encontros: majestosos mantos ou capas de batalha são utilizados pelos lordes que desejam se destacar.



Bretão

Por cinco séculos a Velha Britânia esteve sob domínio romano. Pouco após o abandono de Roma, os pagãos tentaram reestabelecer o Grande Reino como fora desde o início dos tempos; tudo em vão. As mudanças feitas pelos invasores foram definitivas, a cultura do Povo Antigo já estava partida em pedaços.

Os bretões, que antes da quebra com os pagãos formavam um único sangue, misturaram-se aos romanos, saxões, francos e aos estrangeiros que surgiram pelas estradas. Quando os reis pagãos recuperaram o poder, os bretões foram acusados de perverter os costumes antigos. No entanto tiveram de ser perdoados pois eram imprescindíveis para a reconstrução do Grande Reino.

Graças aos bretões, a Velha Britânia não retornou ao período primitivo que havia antes, pois com os ensinamentos romanos os britânicos alcançaram um novo estágio de sua civilização.

Um aspecto que diferencia os bretões dos demais povos é a falta de orgulho, tão comum entre pagãos, saxões e romanos. Pelo ponto de vista bretão, todos no Grande Reino são britânicos e desde que exista paz, não há razão para destacar suas diferenças.

Modificador: +1 Destreza.

Bretão comum: Apesar da baixa estatura e a aparente fragilidade, um bretão pode ser tão duro quanto qualquer outro britânico. No entanto, sua aparência inspira sempre algo mais refinado do que se vê nos campos. Alguns cuidam razoavelmente dos cabelos e uma pequena minoria apar a barba e o bigode como fazem os romanos. Suas vestes são simples, mas extremamente práticas e bem acabadas. Todo bretão ama e se entrega de corpo e alma a tudo aquilo ligado à sua atividade. São capazes de fazer amigos com facilidade, mas costumam exigir o mesmo respeito e formalidade que oferecem. É o único povo que ignora a intriga entre os povos.

Comportamento: Extrovertido, prático, sóbrio, determinado, generoso, cauteloso, humilde, desprezencioso, cordial, temeroso, teimoso, esforçado, caridoso, insistente, supersticioso e crédulo.

Religião: Quase a todos os bretões no arquipélago são cristãos e possuem uma natureza bastante religiosa. Não é comum vê-los se relacionando com os Cultos Antigos, mas são crédulos o bastante para respeitar as antigas tradições. Temem profundamente o mau olhar de druidas e sacerdotisas.

Idioma: Britânico.

Domínios: Os bretões se dividem entre a Bretanha Maior (Velha Britânia) e a Bretanha Menor (a terra dos francos, no continente). Por todos esses lugares onde os romanos estabeleceram postos ou levantaram cidades podem ser encontrados bretões. Sua natureza britânica lhes permite caminhar por todos os reinos por onde os Saxões não têm coragem de levantar suas vozes na Grande Ilha.

Classes: Bardo, clérigo, druida, especialista, guerreiro, ladino, plebeu e cavaleiro são as classes mais escolhidas pelos bretões.

Classe Favorecida: Ladino.

Guerra: Famosos pela perícia com o arco, diversos preferem ficar distantes do confronto direto e vestem armas e armaduras leves. Este comportamento criou a fama entre os britânicos de que são covardes, mas esta é uma afirmação que diversas vezes não se mostrou verdadeira.

Bretão britânico: Os bretões se dividem entre os que vivem na Velha Britânia (britânicos) e os que habitam a terra dos francos no continente (não-britânicos). Como suas raízes são as mesmas, ambos possuem traços idênticos, tanto na sociedade como nos costumes. Os bretões britânicos se destacam pelo ódio profundo que possuem dos saxões e pela grande admiração a Artorius, pois mesmo que o Grande Rei não seja tão atencioso como gostariam, o progresso que lhes foi proporcionado fez com que se tornassem homens prósperos e ricos.





Saxão

Na distante Germânia no velho continente, além dos reinos dos francos, o povo saxão tem desfrutado nas últimas décadas de um crescimento populacional impressionante. Em busca de novas terras para suas famílias, uma parcela da população migrou para outros cantos do mundo, inclusive a Velha Britânia.

Três tribos saxãs – os Anglos, os Jutos e os Saxônios – fizeram os primeiros contatos com os britânicos há cerca de um século, mas apenas vieram em grandes números depois que o Grande Rei Vortigern ofereceu o leste da Grande Ilha em troca de auxílio nas batalhas contra pictos e irlandeses. Quando os reinos britânicos se reestabeleceram, percebeu-se que seus novos oponentes seriam os próprios saxões, seus antigos aliados.

Desde então incontáveis batalhas foram travadas nas últimas quatro gerações, batalhas que só terminaram com a derrota saxã no Monte Badon e a escravidão diante de Artur. Sem poder receber mais navios de sua terra natal, os saxões sobreviventes (na maioria mulheres, velhos e crianças) foram separados de seus irmãos de sangue e obrigados a trabalhar nos campos para os britânicos.

Com o tempo, aprenderam com seus dominadores tudo o que estes haviam aprendido com os romanos. Apesar de ainda se comportarem como bárbaros, os novos saxões passaram a entender como funciona uma nação civilizada.

Durante os anos recentes da dominação britânica, as terras saxãs viram poucos exércitos do Grande Reino, apenas durante eventuais coletas de impostos, até que, de uma hora para outra, todo contato com Lloegyr foi cortado. Ao que parece, logo chegará o momento em que os saxões terão a sua chance de vingança; alguns acreditam que os novos líderes apenas aguardam a morte de Artorius.

Modificador: +1 Força.

Saxão comum: Alto e forte, possui grandes olhos azuis, uma pele muito branca (que ruboriza facilmente com o frio) e cabelos amarelados que se espalham por todo o corpo dos homens e nas belas cabeças de suas mulheres. Carrega sempre um machado e se veste com roupas de peles adaptadas para enfrentar qualquer tipo de clima. Nômade por natureza, costuma guardar apenas as posses que podem ser carregadas no cavalo ou numa carroça. Sem nenhuma sofisticação e sempre pronto a resolver qualquer disputa com o uso da força bruta, é tão fácil de agradar como de aborrecer.

Comportamento: Exagerado, apaixonado, leal, impaciente, corajoso, ambicioso, insaciável, rude, violento e agressivo.

Religião: Os saxões possuem sua própria e estranha religião, em parte parecida com a dos Cultos Antigos.

Idioma: Saxão, dividido entre os dialetos Juto, Anglo e Saxônio.

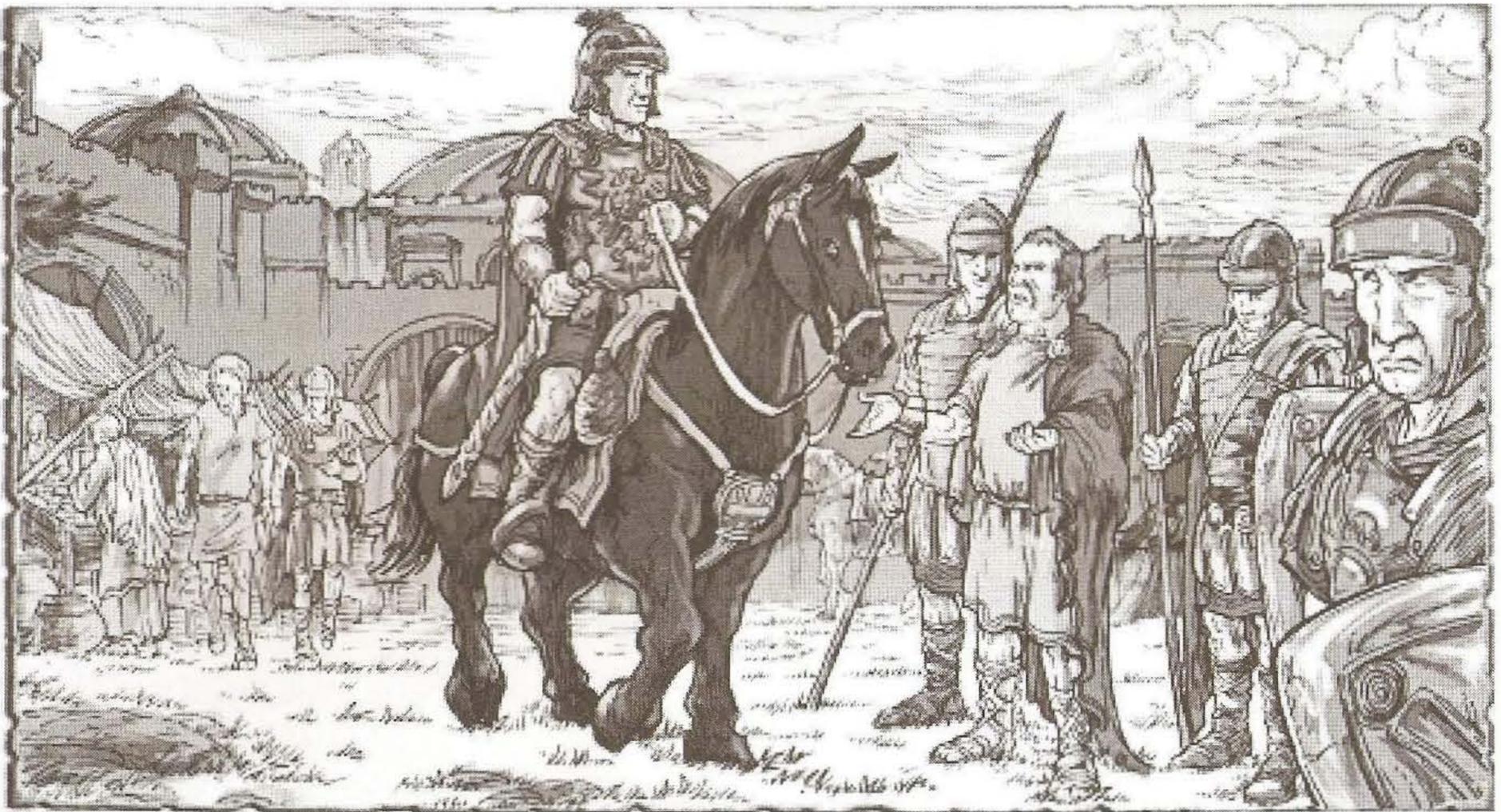
Domínios: De acordo com os saxões, o reino de Lloegyr lhes foi presenteado por um Grande Rei do passado, em troca de ajuda nas guerras contra pictos e irlandeses. No entanto, se alguma terra foi presenteada, com certeza não foi a mesma extensão que esta alcançou nas últimas décadas.

Classes: Bárbaro, bardo, druida, especialista, ladino, guerreiro, e plebeu são as mais comuns entre os saxões.

Classe Favorecida: Bárbaro.

Guerra: O machado é mais do que sua arma preferida, é uma de suas mais preciosas ferramentas. Todo saxão carrega um grande machado consigo, mesmo quando não existe combate à vista. Em batalha, aprenderam a carregar lanças e escudos para levantar suas próprias formações de combate. Mesmo entre os ricos, as armaduras mais comuns são feitas de couro ou peles.

Saxão britânico: Como todo saxão costuma ser mal tratado em todos os cantos do Grande Reino, poucos são aqueles que conseguem se misturar com os britânicos.



Romano

Aqueles que se declaram romanos no Grande Reino têm orgulho de pertencer à linhagem de guerreiros e magistrados que vieram da distante e gloriosa Roma. No entanto, com o passar dos anos, o sangue desses homens e mulheres se diluiu com o contato com os povos da Velha Britânia. Os verdadeiros romanos de Roma chamam estes de romano-bretões, e os tratam com certo preconceito.

Reconhecidos como os mais refinados da Velha Britânia, esses romanos perderam contato com a civilização imperial, mas ainda gozam de grande prestígio, principalmente nas cidades levantadas por seus antepassados. É mais provável encontrar um romano entre nobres e guerreiros do que entre párias e miseráveis.

Os romanos acompanham com preocupação o crescimento do número de saxões nos últimos anos. Por temerem que seus tesouros sejam saqueados pelo inimigo, muitos são os que insistem que os saxões devam ser dizimados o quanto antes.

Modificador: +1 Inteligência.

Romano comum: Mesmo não sendo alto, sua postura rígida e a expressão séria são capazes de fazer com que um romano seja confundido com um homem da mesma estatura de um saxão. Seus cabelos escuros são muito bem tratados e a barba e bigode raspados quase diariamente com lâminas afiadas pelos escravos. Seus trajes também são um reflexo do seu refinamento e bom gosto, parecendo sempre estar pronto para um encontro formal. Culto e letrado, não gosta de tratamentos por demais informais ou que façam com que as pessoas esqueçam que estão conversando com um homem educado e elegante.

Comportamento: Elegante, orgulhoso, equilibrado, refinado, possessivo, altivo, reservado, conservador, inquisitivo, astuto, disciplinado, arrogante, educado, diplomático, honrado e sério.

Religião: De todas as religiões que o império romano trouxe ao arquipélago, apenas o cristianismo parece ter sobrevivido. Porém, o Culto a Mitra (pág. 35), uma sociedade religiosa secreta composta exclusivamente por guerreiros ainda se mantém. Reafirmam seus juramentos nos seus encontros em cavernas secretas, e para selá-los, sacrificam um touro para derramar o seu sangue num fosso, que representa o nascimento desse Deus de luz em meio às trevas.

Mitra foi trazido pelos legionários romanos do oriente, e cobra apenas dos homens uma postura civilizada no tratamento da guerra. Quando um devoto encontra outro gravemente ferido em batalha, é sua obrigação eliminar a dor com uma morte rápida.

Idioma: Romano (Cristão) ou Britânico.

Domínios: Com a queda de Roma e o abandono das legiões, apenas o reino de Gwent, é governado por uma linhagem de origem parcialmente romana. Mesmo assim, muitos romanos podem ser vistos nas grandes cidades, especialmente em Logres.

Classes: Clérigo, guerreiro, cavaleiro, emissário e governante são as classes mais encontradas entre os romanos.

Classe Favorecida: Guerreiro.

Guerra: Sua arma preferida é a espada curta (que chamam de gládio). Todo romano que carrega uma arma dessas preso à cinta mostra a quem possa ver que pertence a uma milícia ou exército. Em combate, além do escudo e da lança longa, os romanos carregam sempre uma boa armadura: couro batido, brunea, peitoral de bronze ou loriga segmentada são as suas preferidas.

Romano britânico: Como os romanos originais partiram há mais de um século, os que ficaram são todos romanos britânicos. Apesar de serem chamados pelos outros de romano-bretões, eles recusam este título por se considerarem tão puros quanto os que nasceram em Roma. Porém, o contato que possuem com a capital do império é quase tão limitado quanto para os outros britânicos.

Irlandês

Assim como os pagãos e os pictos, os irlandeses pertencem exclusivamente à região das ilhas britânicas, e não ao continente. Sua terra natal, a ilha da Irlanda, é uma terra envolta por mistérios inexplicáveis. Dizem que em algum lugar escondido ali se encontra um portão secreto que levaria até o País das Fadas. Como são extremamente supersticiosos, os irlandeses crêem na existência de elfos e anões, mesmo que poucos digam que os tenham visto.

Descentralizados e fanáticos por sua independência, passam mais tempo lutando uns contra os outros do que oferecendo qualquer tipo de ameaça maior aos britânicos, sem contar algumas pequenas e eventuais incursões sobre aldeias de pescadores em certas regiões de Gales e da Cornualha.

Mesmo que não exista contato direto com a Velha Britânia, é sabido que cinco reinos existem na ilha da Irlanda: Munster (sul), Connacht (oeste), Leinster (leste), Ailech (noroeste) e Dal Riada (nordeste). A maior guerra que os atuais reis travam entre si está relacionada à nova força cristã que se espalha rapidamente e conquistou a população de Dal Riada e de Leinster.

Como esses reinos jamais se envolveram com os assuntos do Grande Reino, Artorius prefere se manter omissos em relação aos ocasionais pedidos de auxílio que chegam a Camelot.

Modificador: +1 Constituição.

Irlandês comum: Não existe um só estrangeiro que não se impressione com a pele branca, seus olhos de cores claras e as barbas e cabelo longos, vários deles vermelhos como fogo. Carrega sempre um sorriso debochado que só se desfaz quando acuado; sua natureza emotiva faz com que tenha dificuldade para levar a sério inclusive os momentos de gravidade. Mesmo que não seja fedido, parece estar constantemente encardido.

Comportamento: Extrovertido, sorridente, impetuoso, prático, agressivo, impulsivo, preguiçoso, exagerado, debochado, insolente, insubordinado, divertido, indisciplinado e companheiro.

Religião: Mesmo que não ouçam muitas notícias sobre o que ocorre do outro lado do Mar da Irlanda, os relatos dos pescadores são de que um padre santo chamado Patrício teria convertido dois reis do norte e incentivado-os a destruir os reinos druídicos no resto da ilha. Na Velha Britânia, porém, é raro encontrar irlandeses cristãos, a não ser em Gwent ou Logres.

Idioma: Irlandês na Irlanda ou Britânico na Velha Britânia.

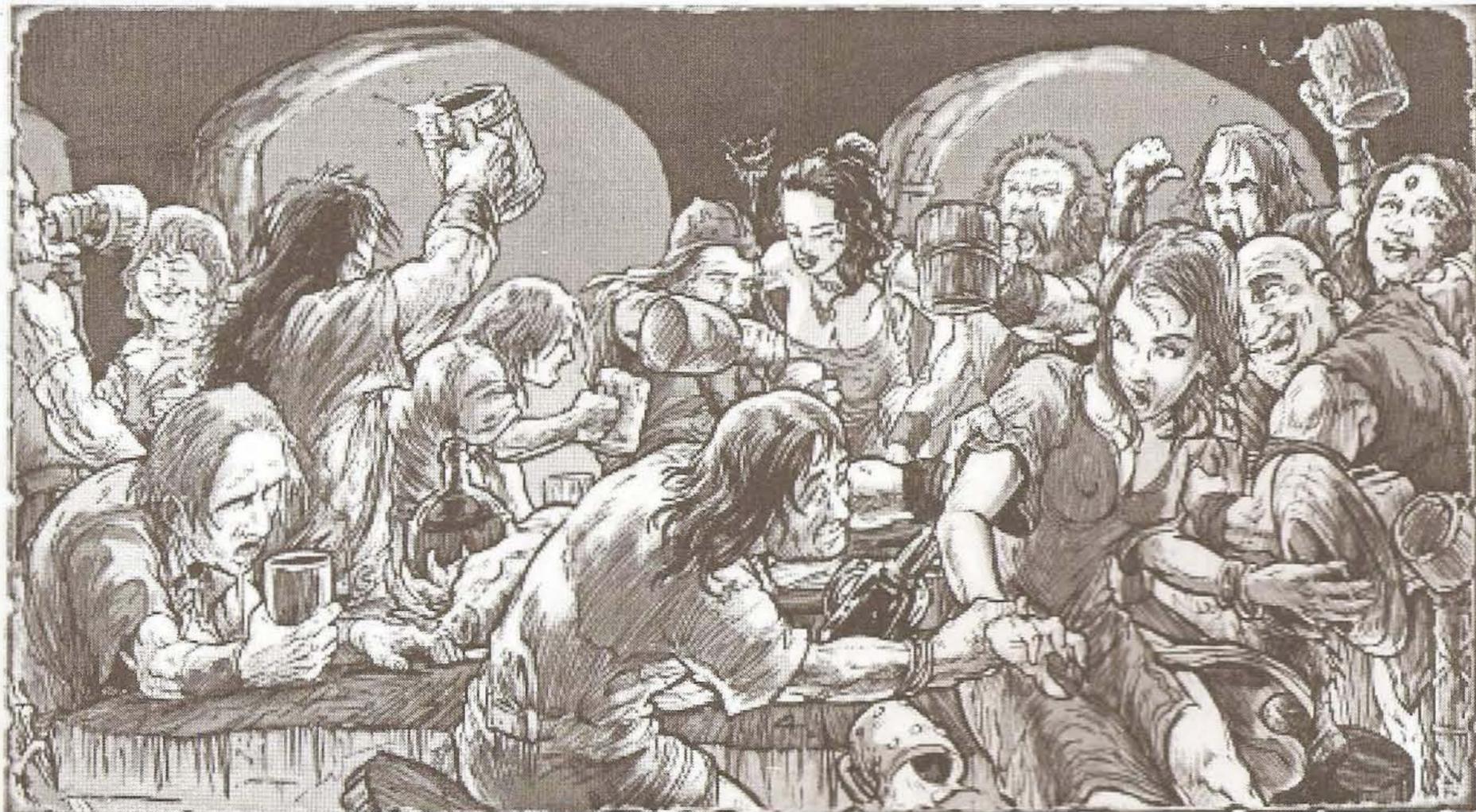
Domínios: Depois da recente conversão dos reis de Dal Riada (nordeste) e Leinster (leste) ao cristianismo, os dois reinos têm atacado sucessivamente os reinos selvagens de Connacht (oeste) e Ailech (noroeste). Apenas Munster (sul) estaria distante dessa guerra, preocupada apenas com suas distensões internas.

Classes: Andarilho, bárbaro, bardo, clérigo, druida, guerreiro, ladino e plebeu são as classes mais comuns entre os irlandeses.

Classe Favorecida: Andarilho (Ranger).

Guerra: Como todos os povos bárbaros, os irlandeses gostam de armas grandes, e sempre que podem carregam consigo um machado de guerra ou uma espada longa. O escudo e a lança longa têm sido usados há poucos anos apenas, desde que começaram a perder muitos homens por falta de proteção e um bom treinamento militar. Para a batalha, vestem-se com couro e peles.

Irlandês britânico: O irlandês da Velha Britânia abriu mão dos costumes de sua ilha natal em nome do Grande Reino de Artorius, e começou a seguir os mesmos aspectos de comportamento dos pagãos. Desde os tempos do Grande Rei Uther, o contato com o outro lado do Mar da Irlanda têm sido cada vez mais escassos, apesar da forte migração para o Grande Reino nos últimos anos para os reinos de Estregales e Gales do Norte.



Picto

Auto-proclamados protetores da Mãe-terra, os pictos seguem com rigor seus antigos costumes e abominam a idéia de que os homens possam ter propriedade sobre o solo; suas histórias dizem que as outras civilizações corrompem a terra, tornando-a maldita. Costumam dividir-se em pequenas tribos ou clãs, que apenas entram em guerra uns com os outros por causa dos mesquinhos conflitos religiosos sustentados por seus imundos druidas.

Antes da chegada dos romanos, os pictos eram a maior ameaça aos reinos do Povo Antigo. Invasões de furiosos guerreiros pintados de azul e enlouquecidos varriam as terras do norte e traziam medo e horror. Mas depois que foram sumariamente destruídos pelas legiões de Roma, o povo involuiu e recuou para as Terras Altas.

Só nos últimos anos voltaram a ter algum tipo de contato com os habitantes do sul. Poucos ousam cruzar a grande muralha, pois acreditam que ela tenha sido levantada por uma poderosa magia pelos romanos que os impedem de ultrapassar a fronteira.

Há alguns anos, pouco após a unificação do Grande Reino, o rei Lot ocupou um castelo abandonado e seus exércitos tiveram êxito em levar a civilização até aquelas terras ao lado de suas famílias. Cerca de duas décadas depois, porém, o monarca de Lothian foi assassinado pela rainha-bruxa dos pictos, que tomou sua morada e agora reúne um poderoso exército para tomar o reino de Rheged.

Modificador: +1 Constituição.

Picto comum: De baixa estatura e rosto peludo e encardido, caminha com a postura curva e os trajes imundos e mal-acabados. Em seu rosto à todo momento se percebe alguma expressão facial como raiva, fome, êxtase ou medo. Para os britânicos, esses pequenos homens imundos de terra e sangue não passam de selvagens que nutrem um péssimo hábito de se pintarem para a batalha e atacar os britânicos para canibalizá-los em seus rituais profanos.

Comportamento: Selvagem, humilde, estúpido, recluso, exagerado, rude, leal, voraz, violento, cruel, obstinado, religioso, desequilibrado, supersticioso, sanguinário e primitivo.

Religião: Os pictos possuem Deuses e lendas muito parecidas com aqueles dos Cultos Antigos. As tradições primitivas de fazer sacrifícios humanos a estas divindades inclusive eram praticadas nas terras do sul, antes que os homens civilizados os proibissem por sua selvageria. Quanto ao cristianismo, um punhado de clérigos conseguiu algum êxito no norte, algumas famílias foram convertidas nas últimas décadas e se espalharam pacificamente pelo reino de Rheged, com a permissão e a bênção do rei Coel.

Idioma: Picto nas Terras Altas ou Britânico no Grande Reino.

Domínios: Acuados pelos romanos há séculos para além da grande muralha de Adriano, na extremidade norte da Velha Britânia, os pictos reúnem suas tribos nas Terras Altas. O reino britânico de Lothian, acima da muralha, foi destruído há poucos meses pelos exércitos de uma misteriosa rainha-bruxa, cuja identidade é envolta em mistério e que agora instiga os líderes tribais a mover uma nova campanha para vingar seus antepassados dos inimigos do sul.

Classes: Andarilho, bárbaro, druida, ladino e plebeu são as únicas classes conhecidas pelos pictos das Terras Altas.

Classe Favorecida: Bárbaro.

Guerra: Os pictos nunca usam armadura ou qualquer tipo de traje quando vão à guerra, preferindo bezuntar seus corpos com uma tinta azul retirada de uma planta comum de sua terra natal. Suas armas são sempre as melhores que podem encontrar ou saquear, já que sua cultura ainda não dominou o uso ferro.

Picto britânico: Os pictos criados entre os britânicos são mais parecidos com pagãos ou bretões, bem diferente dos primitivos parentes das Terras Altas. Estas famílias, muitas delas convertidas pela Santa Igreja há poucas décadas, servem com adoração aos reis de Rheged e Malahaut.



Outros Povos

Não é aconselhável que um jogador escolha um destes povos, pois o futuro do personagem ficará comprometido. Os britânicos têm grande desconfiança destas linhagens e não costumam oferecer posições ou ocupações de valor aos não-britânicos.

Belgae

Facilmente encontrados no leste de Logres e na Durnovária, os belgicos são sofisticados apesar de sua cultura ser tão rudimentar quanto a da Velha Britânia. Sua predileção pela boa aparência faz com que se pareçam amolecidos pela própria vaidade, mas no campo de batalha se transformam em demônios.

Modificador: +1 Carisma.

Classe Favorecida: Guerreiro.

Franco

Se não fosse pela altura (mais baixa) e a recente conversão de seus reis ao cristianismo, os francos poderiam ser confundidos com os Saxões, seus aliados do continente. Como as terras deste povo semi-bárbaro são divididas entre muitos e diferentes reinos, a guerra é uma constante em suas vidas. Por suas experiências nos campos de batalhas, lordes britânicos costumam contratar mercenários francos para saquear e confundir seus inimigos.

Modificador: +1 Força.

Classe Favorecida: Bárbaro.

Gaulês

Também chamados Provençais ou Toulousianos, os Gauleses são elegantes e eloqüentes. Sua cultura próspera os transformou em vítimas de invasores francos e saxões na costa continental. Essa situação poderia colocá-los ao lado dos britânicos em alguns campos de batalha, mas sua arrogância e prepotência impedem qualquer aproximação com o Grande Reino de Artorius.

Modificador: +1 Carisma.

Classe Favorecida: Bardo.

Judeu

Poucos membros deste povo nômade vivem na Velha Britânia. Sua terra natal fica muito além no oriente, onde o cristianismo surgiu no mundo. Vivem uma religião e tradições peculiares, das quais são muito orgulhosos; seus clérigos afirmam que foi de sua devoção que surgiram as raízes da Santa Igreja.

Modificador: +1 Sabedoria.

Classe Favorecida: Clérigo.

Nórdico

Estes guerreiros do distante norte são navegadores excepcionais. Suas embarcações surgem ocasionalmente na costa da Grande Ilha, onde costumam pilhar aldeias de pictos, britânicos e saxões, seus maiores inimigos. Diversas vezes Artorius tentou fazer paz com os nórdicos em razão desse ódio comum com os saxões, mas poucos deles desejam abrir mão de suas pilhagens nos reinos de Rheged e Malahaut em troca de favores ou diplomacia.

Modificador: +1 Força.

Classe Favorecida: Guerreiro.

Mistura de Linhagens

Sempre que um homem e uma mulher de povos diferentes têm filhos, suas crianças serão uma mistura de linhagens.

Quando uma Bretã concebe uma criança de um pai Pagão, este filho terá 50% de chance de ser Bretão e 50% de chance de ser Pagão; mesmo assim, a criança terá características dos dois povos. Se o jogador quiser especificar algo assim, poderá colocar na ficha "Povo: Pagão (sangue Bretão)".

Os nobres dão grande importância em manter suas linhagens intocadas por outros povos. Algumas famílias obrigam seus filhos a se casarem com parentes para manter a pureza do sangue de seus antepassados, sem perceber o erro quando algumas das crianças nascem mal-formadas.

Como algumas linhagens originalmente são uma mistura de dois povos distintos, acaba-se por provocar um equilíbrio perfeito, criando assim sucessivas gerações com metade do sangue de um povo e a outra metade do outro. Essas linhagens são raras e poucos casos são conhecidos.

Romano-Pagão

A linhagem real de Gwent é o maior exemplo de uma linhagem de origem mestiça de onde nasceram heróis e reis, cujos laços com a Santa Igreja sempre foram tão famosos quanto afortunados. A imagem que esta família representa, do casamento entre Romanos e Pagãos, é motivo de orgulho para os cristãos. Há gerações essa linhagem tem governado Gwent com grande aceitação por parte da população.

Modificador: +1 Inteligência ou Constituição (o jogador deve escolher uma das duas habilidades).

Classe Favorecida: Guerreiro.

Pagão-Irlandês

Uma linhagem de pescadores de pele e cabelos brancos e olhos vermelhos é bem conhecida dos dois lados do mar da Irlanda, tanto pela aparência estranha quanto pelas façanhas. Para resistir ao sol forte em suas viagens pelos mares, são obrigados a caçar baleias para utilizar a gordura para proteger suas frágeis peles. São chamados às vezes de Manawydin, em nome do Deus dos mares, Manawydan.

Modificador: +1 Constituição.

Classe Favorecida: Ladino.

Picto-Bretão

Nem todos aqueles que vêm das Terras Altas são rudes e violentos como os Pictos do norte. Alguns destes nortistas foram convertidos pela Santa Igreja e reconheceram o Grande Rei Artorius como senhor da Velha Britânia. Muitos deles ajudam o rei Coel de Rheged na luta contra seus irmãos de sangue, onde são chamados pelos companheiros de batalha de "barbaslongas" por causa de seus rostos peludos.

Modificador: +1 Constituição ou Destreza (o jogador deve escolher uma das duas habilidades).

Classe Favorecida: Andarilho.

Classes Revisadas

Existem algumas considerações culturais que modificam (mesmo que superficialmente) as Classes do Livro do Jogador. As alterações devem ser aplicadas para não comprometer o cenário.

Andarilho (Ranger)

Para que nenhuma caravana ou grupo de viajantes desapareça pelos ermos da Velha Britânia, a companhia de um andarilho pode ser crucial, especialmente porque menos de um terço da Grande Ilha foi mapeada com precisão durante o séc. VI d.C.

Como normalmente vivem isolados, não sabem como lidar com o tratamento refinado da nobreza, mas no entanto são bem tratados quando chegam nas grandes comunidades, onde costumam trazer peles e carnes de qualidade, além de às vezes se colocarem à serviço de um lorde para servirem como guias em alguma jornada perigosa.

Apesar de existir uma boa quantidade de andarilhos cristãos, quase todos são leais aos druidas, e dizem que os mais capazes são ensinados pelos Cultos Antigos a fazer magia. À parte dos rumores, alguns poucos parecem verdadeiramente possuir esse dom.

Alterações: Andarilhos não têm acesso à magia se não possuem o talento *Usar Magias* (pág. 40).

Bárbaro

Bárbaros se dividem em dois tipos: os montanhese, que vivem em pequenas tribos distantes da civilização e costumam lutar com frequência entre si; e os das terras baixas, que mesmo acostumados às leis do Grande Reino, são famosos por ignorá-las ou fazer graça delas. Ambos são na maior parte do tempo rudes e agressivos.

Tendem a responder apenas aos líderes mais fortes e capazes, pois condenam a fraqueza de todas as formas. Também preferem viver em terrenos selvagens, onde podem tirar o sustento da natureza e do saque a acampamentos ou povoados próximos.

Quando estão nos grandes centros, têm dificuldade para lidar com multidões e costumam utilizar a força para conseguir o que querem, o que costuma trazer problemas para a guarda local, já que os bárbaros são lutadores traiçoeiros e perigosos.

Alterações: Bárbaros montanhese têm suas características de classe substituídas (ver Crônicas de Avalon Vol. 2 - Velha Britânia).

Bardo

Bardos diferem de todos os outros artistas (que pertencem à classe Especialista) pois possuem forte laço com os Cultos Antigos. Só não sofrem preconceito por parte dos cristãos da mesma forma que os druidas pois são considerados valiosos mensageiros.

Por séculos, os bardos guardam com suas fábulas e canções os conhecimentos dos homens desde antes do surgimento da escrita. Por isso, são tratados com respeito e hospitalidade onde estiverem, a não ser que exista alguma divergência religiosa, quando por vezes são obrigados a escapar às pressas para não serem linchados.

Diversos druidas começam seus primeiros anos de ensinamento como bardos, para aprender sobre a Velha Britânia e ao mesmo tempo encontrar uma forma de viajar despercebidos quando for necessário. Assim como os andarilhos, os bardos mais devotos aos Cultos Antigos podem aprender magias com os druidas.

Alterações: Bardos não têm acesso à magia se não possuem o talento *Usar Magias* (pág. 40).

Clérigo (Padre)

Dedicados de corpo, mente e alma à Santa Igreja, os clérigos são desde cedo ensinados às Sete Virtudes (pág. 57) e à orientação dos fiéis. Destacam-se, porém, pela habilidade de lidar com multidões, pois é assim que conseguem fazer suas conversões em massa.

Três diferentes vertentes discordam da forma como a capital religiosa do Grande Reino, Corinium, dita as regras da Santa Igreja. Estas subdivisões (pág. 35 e 57) costumam discutir entre si quando não estão ocupadas lutando contra druidas e infiéis.

A tonsura, corte de cabelo também característico entre os druidas para apontar os homens santos, é feita no alto da testa ao invés do topo da cabeça, como somente viria a ser feito séculos depois.

Alterações: Clérigos não têm acesso à magia e à característica *Expulsar Mortos-Vivos* se não possuem *Usar Magias* (pág. 40). No primeiro nível, ganham gratuitamente os talentos *Alfabetizado* e *Proteção Divina* (pág. 38 e 39).

Druida

Adoradores dos Deuses Antigos e guardiões sagrados das antigas tradições, druidas vivem isolados das grandes comunidades, quase sempre na companhia de poucos, com exceção dos dias sagrados, quando se reúnem para partilhar seus conhecimentos. Por causa deste distanciamento, perderam parte do poder junto aos britânicos.

Os Cultos Antigos se dividem em três facções (pág. 35 e 57) que divergem entre si quando não estão ocupadas com os padres.

Quando um druida, bardo, andarilho ou sacerdotisa sofre as Três Marcas da Sabedoria (pág. 57), costumam ser capazes de fazer magia verdadeira, apesar de que para isso seja normalmente necessário o ensinamento de um oráculo.

Alterações: Druidas não têm acesso à magia se não possuem o talento *Usar Magias* (pág. 40). No primeiro nível, ganham *Proteção Divina*, e no quarto, *Palavras de Poder* (pág. 39). Nenhum druida possui as características de classe *Forma Selvagem* e *Mil Faces*, mas em compensação as perícias *conhecimento: religião (pagã)*, *conhecimento: velha britânia* e *intimidar* pertencem à Classe.

Feiticeiro

Feiticeiros dotados de estranhos poderes costumam atormentar os reinos dos homens. São indivíduos que vendem suas almas para poderosos espíritos e os ajudam em seus misteriosos planos em troca de poderes mágicos. Para evitar que terminem em meio às chamas, são obrigados a viver às margens da civilização.

Alteração: Feiticeiros recebem gratuitamente o talento *Usar Magias* (pág. 40), mas a classe é proibida para os jogadores.

Guerreiro

São os homens que realmente governam a Grande Ilha e dizem o que é certo ou errado, afinal, toda a história do mundo conhecido tem sido forjada pela ponta de uma arma. Seja a sua formação rude como a de um mercenário ou refinada como a de um general, pouco importa, quem dá a palavra final é sempre aquele que carrega uma espada na mão e está disposto a usá-la sem receio.

Todo esse poder, no entanto, demanda grande responsabilidade, pois é sobre os ombros destes homens que recaem as esperanças dos reinos contra a constante ameaça de conquistadores inimigos ou bandidos e salteadores de todo tipo. Diferentes dos andarilhos e bárbaros, os guerreiros aprenderam desde os tempos de Roma a



Diferentes Tipos de Guerreiros

Lanceiro: A infantaria essencial de todo exército. Esses soldados utilizam a lança para manter o oponente à distância e se fazer valer de ataques de oportunidade. Também carregam escudo e uma espada (ou machado). *Talentos Sugeridos:* Foco em Lança Longa, Especialização em Lança Longa, Trespasar, Ataque Poderoso e Tolerância.

Duelista: Antes de uma batalha, quando as duas fileiras estão frente à frente, esses homens se destacam por desafiar comandantes ou figuras importantes do inimigo para Combate Singular (pág. 48) e assim tentar desmoralizá-los. *Talentos Sugeridos:* Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Foco e Especialização em Arma.

Guardião: Entre os soldados mais experientes de um exército costuma-se selecionar alguns entre os mais valorosos para servir como protetores de figuras importantes, como generais e nobres. Destacam-se por carregar sempre consigo um enorme escudo de corpo. *Talentos Sugeridos:* Vitalidade, Esquiva, Mobilidade, Especialização em Combate e Tolerância.

Arqueiro: Apesar de serem chamados de covardes e desonrados por outros soldados, os arqueiros são essenciais para decidir o final de uma batalha, pois contra uma chuva de flechas, exércitos sem proteção não têm a menor chance. *Talentos Sugeridos:* Foco em Arco Longo, Especialização em Arco Longo, Tiro Certeiro, Tiro Longo e Precisão.

Cavaliariano: Nem todos os soldados que lutam a cavalo possuem títulos de cavalaria. Muitos são lanceiros escolhidos pela perícia para lutar montados, onde aproveitam a vantagem da altura para derrubar mais inimigos. *Talentos Sugeridos:* Combate Montado, Atropelar, Investida Montada, Ataque Poderoso e Trespasar.

Bailio (Comandante): Alguns soldados possuem o dom de conquistar o respeito dos outros homens e fazer com que o obedeçam com rapidez e eficiência. Não necessariamente um guerreiro experiente, o comandante deve ser atencioso, inteligente e carismático. *Talentos Sugeridos:* Liderança, Vitalidade, Vontade de Ferro, Prontidão e Tolerância.

seguir uma hierarquia muito bem definida. Sabem que o trabalho em equipe é a melhor forma de vencer batalhas e sobreviver às dificuldades do mundo. Por essa razão, são eles quem dominam a Velha Britânia nesse período.

Em todas as regiões existe um número grande de guerreiros, exceto nas terras selvagens, onde os bárbaros ocupam essa função.

Alteração: *Procurar e Sobrevivência* são perícias de Classe.

Ladino

Numa terra governada por guerreiros e cavaleiros, onde a honra é um dos valores mais prezados, o futuro de um ladrão é sempre marcado pela incerteza e acompanhado de perto pela morte. Entretanto, muitos ladinos conquistam seus espaços servindo como agentes de patronos que possam protegê-los.

Alterações: Como a característica *Ataque Furtivo* não condiz com todo ladino, ele pode ser substituído pela característica de andarilho *Inimigo Predileto*, desde que com a permissão do Mestre.

Mago

Poucos indivíduos além de Merlin e Morgana possuem esta classe no universo de *Crônicas de Avalon*, pois a capacidade de manipular magia arcana foi recuperada muito recentemente. Estes poucos são aprendizes da Torre Solitária (pág. 35), onde buscam uma forma de impedir que os Cultos Antigos sejam destruídos.

Quando viajam entre os comuns, costumam se disfarçar como bardos, ou mesmo padres, para evitar que sejam reconhecidos por seus inimigos e seus últimos instantes de vida sejam amarrados a uma fogueira cristã, sob os gritos de plebeus fanáticos.

Alterações: Mago é uma Classe de Prestígio cujo requerimento são oito níveis de bardo, druida e/ou sacerdotisa, além de duas graduações na perícia *Identificar Magias* e o talento *Usar Magias* (pág. 40). Os magos na Velha Britânia só têm acesso às magias arcanas das escolas de Abjuração, Encantamento e Advinhação.

Paladino

Esses preciosos indivíduos costumam ser criados pelos padres, longe da civilização, onde desde cedo são mantidos afastados dos males do mundo. Quando terminam o treinamento, são enviados para servir especialmente a bispos e patriarcas, que não hesitam em usar sua força e inocência para atingir os mais variados objetivos.

Como são convencidos de que suas ações são movidas pela vontade divina, com o passar dos anos suas condutas podem ser corrompidas pelos sete pecados capitais. Mesmo que se mantenham sinceros à tendência leal e boa, os paladinos podem cometer ultrajes inimagináveis antes que se dêem conta do mal que fizeram e se isolem em mosteiros distantes, para viver em auto-flagelação e tentar assim reparar a destruição que fizeram em vida.

Alterações: Paladinos não têm acesso à magia e às características de classe *Cura pelas Mãos*, *Detectar o Mal*, *Remover Doenças* e *Expulsar Mortos-Vivos* se não possuem *Usar Magias* (pág. 40), e de forma alguma possuem *Montaria Especial*. Em compensação, ganham no primeiro nível o talento *Proteção Divina* (pág. 39).

Plebeu, Especialista e Aristocrata

Plebeus, Especialistas e Aristocratas são classes de Personagens do Mestre (PdM) encontradas com facilidade na Velha Britânia. Combatentes, Adeptos e Monges são proibidos pois não condizem com a cultura britânica e não têm lugar neste cenário de campanha.

Classes de Prestígio

Em *Crônicas de Avalon*, o uso de diversas classes para marcar as diferentes fases da vida de um personagem deve ser incentivado. Para isso, o Mestre pode abrir mão das penalidades de experiência por níveis desequilibrados (como consta no Livro do Jogador), especialmente quando ocorrer a transição de idade (pág. 12).

Além das Classes de Prestígio contidas neste livro, é possível adaptar outras mais de suplementos para o d20, como o *Guia de Talentos e Classes de Prestígio*, *Vikings – Guerreiros do Norte* e *Classes de Prestígio v3.5*, basta lembrar que certas características de classe podem ir diretamente contra a natureza da Velha Britânia, como habilidades sobrenaturais e habilidades similares a magias, proibidas neste mundo e que devem ser substituídas por outras.

Observação: Classes de Prestígio e Ocupações de mesmo nome não são necessariamente requerimentos um para o outro.



Cavaleiro (Britânico)

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Reconhecimento
2	+2	+3	+0	+0	Talento Adicional
3	+3	+3	+1	+1	Bônus de Tradição
4	+4	+4	+1	+1	Talento Adicional
5	+5	+4	+1	+1	Bônus de Tradição
6	+6	+5	+2	+2	Talento Adicional
7	+7	+5	+2	+2	Bônus de Tradição
8	+8	+6	+2	+2	Talento Adicional
9	+9	+6	+3	+3	Renome Lendário
10	+10	+7	+3	+3	Talento Adicional

Mais do que um soldado montado, um cavaleiro na Velha Britânia representa o guerreiro perfeito, o principal braço armado de seu país, comprometido a guardar com sua vida o bem estar de seu senhor, sua terra e seu povo, sob o juramento sagrado de jamais abrir mão de sua honra ou a de quem jurou proteger.

Como são escolhidos pessoalmente pelos reis, possuem autoridade suficiente para tratar de qualquer interesse que diga respeito à segurança do reino. Têm poder para julgar, condenar e executar qualquer um de posição inferior, desde que assuma a responsabilidade pelas consequências de suas ações diante do monarca.

O cavaleiro pertence à classe mais nobre que um guerreiro pode conquistar, por essa razão é comum que estes tratem as outras classes combatentes com um certo desdém. Para tanto, sua presença é exigida nos momentos mais difíceis.

Quando se torna um cavaleiro, o personagem deve escolher a tradição de cavalaria ao qual pertencerá. As seis tradições possíveis são: Lobos Castanhos, Fúrias de Gales, Ordem da Cruz, Companheiros de Artorius, Lanças Negras e Távola Redonda.

Dado de Vida: d10.

Requerimentos

Para se tornar um cavaleiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Formalidade: Pode apenas acumular experiência como cavaleiro um indivíduo ordenado por um rei britânico numa solenidade acompanhada por um padre ou druida.

Tendência: De acordo com a tradição de cavalaria.

Bônus de Ataque: +4

Talentos: Combate Montado.

Perícias: Cavalgar: 4 graduações, Conhecimento (Velha Britânia ou Nobreza): 1 graduação.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (car), Cavalgar (des), Conhecimento: Nobreza (int), Conhecimento: Velha Britânia (int), Diplomacia (car), Intimidar (car) e Sobrevivência (sab).

Pontos de Perícia por nível: 2 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a classe cavaleiro:

Usar Armas e Armaduras: Um cavaleiro sabe usar armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos.

Reconhecimento: A partir da consagração do cavaleiro, qualquer habitante do país que o reconhecer e tentar lhe fazer qualquer tipo de mal receberá um modificador de -2 em suas tentativas. Caso o agressor esteja agindo fora de sua consciência ou o cavaleiro não possa ser reconhecido, essa penalidade não será aplicada. Este negativo não se acumula com o *Reconhecimento* de outras classes.

Bônus de Tradição: Cada tradição de cavalaria possui um bônus particular a partir do terceiro nível e que sofre alterações no quinto e sétimo níveis. Se o cavaleiro em qualquer momento renovar seu juramento e se afiliar a uma outra tradição, este bônus também deverá ser devidamente modificado.

Talento Adicional: Como ocorre com a classe guerreiro, adicionando à lista de talentos disponíveis os citados abaixo, com exceção de *Renome Lendário*, recebido no nono nível.

Coragem Heróica: Todo teste de resistência de vontade contra medo recebe um bônus igual ao nível de cavaleiro.

Usar Escudo Aprimorado: Quando utilizar um tipo de escudo específico, você recebe um modificador de +1 em sua CA (ou Defesa). Esse Talento pode ser comprado mais de uma vez, uma para cada tipo de escudo.

Foco em Armadura ou Escudo: Reduz em +2 as penalidades de um tipo de armadura ou escudo específico em testes de *Acrobacia*, *Arte da Fuga*, *Equilíbrio*, *Escalar*, *Esconder-se*, *Furtividade* e *Saltar*. Esta penalidade pode chegar no máximo a +0. Este talento pode ser comprado mais de uma vez, uma para cada tipo de armadura ou escudo.

Duro de Matar: Quando sua Vida/PV chegar entre -1 e -9, você automaticamente fica estável, ou seja, não recebe um ponto de dano por turno. Enquanto estiver nesta condição e não se recuperar, será impossível tomar qualquer ação padrão, apenas um movimento ou uma ação parcial por turno. Cada ação parcial tomada desta forma acarretará em um ponto de dano ao final do turno.

Contragolpe Aprimorado: Quando utilizar a ação contragolpe (pág. 47), o bônus de competência deixará de ser de +2 para ser +4.

Renome Lendário: A partir do nono nível, o renome do cavaleiro chegará muito próximo do seu limite: a Reputação do personagem receberá um bônus de +2, podendo chegar até +10 ou a metade do seu nível efetivo.



Ex-Cavaleiros

A única forma de um cavaleiro perder seu título ocorre quando o próprio rei que o consagrou decreta o seu banimento. Neste caso, ele estará proibido de retornar ao reino novamente, perdendo automaticamente os talentos *Reconhecimento* e *Renome Lendário*. O monarca, no entanto, pode voltar atrás a qualquer momento e cancelar o banimento e seus efeitos. Outra forma de recuperar estes dois talentos ocorre quando for feito um novo juramento a outro rei. Nesse caso, o cavaleiro passará a ser visto pelos seus antigos companheiros de armas como um traidor.

Tradições de Cavalaria

A palavra honra possui diferentes significados entre as tradições. Em uma cerimônia de consagração, a forma como o cavaleiro declara sua lealdade é o meio de indicar a tradição escolhida. Nada, porém, impede que um novo juramento substitua o anterior, levando desta maneira a nova afiliação ao conhecimento público.

As características de classe de cada tradição se acumulam com as de mesmo nome em outras classes. Os comportamentos listados abaixo não são requerimentos, pois servem apenas como exemplo do perfil de um cavaleiro característico daquela tradição.

Lobos Castanhos

“Juro em nome de minha família e do Deus de minhas preces, acatar e servir com admiração e submissão este rei e sua linhagem. Minha própria vida está à sua disposição, agora e sempre que a sua confiança for em mim depositada.”

Tendência: Variável. O cavaleiro pode ser de qualquer tendência.

Descrição: Fáceis de serem encontrados em todo Grande Reino, são conhecidos pelo manto feito com pele de lobo que cobre suas armaduras. Também são conhecidos como “cavaleiros castanhos”.

Inimigo Predileto (Bônus): Como na classe andarilho: o 1º no terceiro nível, o 2º no quinto nível e o 3º no sétimo nível.

Comportamento: Ignorante, exagerado, leal e obediente.

Fúrias de Gales

“Prometo diante dos fantasmas de meus antepassados, trazer a desgraça e a destruição aos inimigos deste senhor, a partir de agora, meus inimigos também. Que meus ancestrais sejam testemunhas de que minhas ações estarão sempre voltadas para sua glória e a de sua linhagem.”

Tendência: Caótica. O cavaleiro pode ser: Vingador (CB), Inconstante (CN) ou Destruidor (CM).

Descrição: Em um passado remoto, Gales foi um único reino, berço destes cavaleiros famosos pela vitalidade e determinação inconfundíveis no campo de batalha. Entretanto, da mesma forma que estes semi-bárbaros são maravilhosos nos tempos de guerra, nada pode ser mais perigoso para a estabilidade de uma nação nos tempos de paz. Também são conhecidos como “cavaleiros verdes”.

Fúria (Bônus): Como ocorre com a classe bárbaro: 1/dia no terceiro nível, 2/dia no quinto nível e 3/dia no sétimo nível.

Comportamento: Impulsivo, rude, violento e companheiro.

Ordem da Cruz

“Em nome de Nosso Senhor, juro diante de todos nesta solene consagração, proteger os filhos da cristandade contra toda e qualquer influência que ousar aproximar-se para corrompê-los ou lhes desejar qualquer tipo de mal. Nesta cerimônia reconheço a vontade de Deus, grande e misericordioso, de que este senhor é o único e verdadeiro monarca deste país.”

Tendência: Leal. O cavaleiro pode ser: Justo (LB), Ordeiro (LN) ou Vil (LM).

Descrição: Qualquer cavaleiro que se considere um cristão convicto deve servir por pelo menos um ano a esta ordem; seus costumes são tão rígidos que até mesmo os mais devotos ficam impressionados. Muitos deles no final de suas vidas terminam por se tornarem padres e se isolam do mundo em mosteiros

localizados nos ermos do Grande Reino. Os membros desta tradição também são conhecidos como “cavaleiros brancos”.

Resistência a Magia Divina Pagã e Magia Arcana (Bônus): 15 no terceiro nível, 20 no quinto nível e 25 no sétimo nível.

Comportamento: Casto, penitente, humilde e devoto.

Lanças Negras

“Juro solenemente diante de meus irmãos de lanças, lutar sempre em nome de nenhum outro monarca que não este diante de mim, que agora e à hora de minha morte, permitirá chamar suas terras de minhas, pois em sua imensa sabedoria existirá sempre a certeza de que minhas ações serão apenas voltadas em nome dos seus interesses e de sua ascensão.”

Tendência: Maligno. O cavaleiro pode ser: Egoísta (NM), Vil (LM) ou Destruidor (CM).

Descrição: Já foi uma das mais gloriosas tradições, no entanto, em algum momento no passado, eles se corromperam. Agora, seus membros são pouco mais que assassinos e mentirosos, especialmente depois que começaram a acolher traidores de outras terras. São conhecidos por escurecer suas lanças e escudos com piche, carvão ou sangue. São certamente os mais odiados de todas as tradições, onde também são conhecidos como “cavaleiros negros”.

Ataque Furtivo (Bônus): Como ocorre com a classe ladino, no terceiro nível +1d6, no quinto nível +2d6 e no sétimo nível +3d6.

Comportamento: Prepotente, arrogante, ambicioso e traiçoeiro.

Companheiros de Artorius

“Em nome da divina espada Excalibur e do único homem a quem os Deuses (ou Deus) permitem empunhar, coloco minha própria vida e minhas armas, agora e para sempre, à sua disposição, assim como para o bem de todo o povo britânico.”

Tendência: Benevolente. O cavaleiro pode ser: Justo (LB), Bondoso (NB) ou Vingador (CB).

Descrição: Qualquer cavaleiro que se comprometa a viver pelos mesmos preceitos do Grande Rei é tratado com admiração pelos britânicos, que costumam chamá-los de “cavaleiros azuis”.

Vitalidade (Bônus): Como o talento de mesmo nome, sendo assim +3 no terceiro nível, +6 no quinto e +9 no sétimo.

Comportamento: Altivo, obediente, atencioso e prestativo.

Cavaleiros da Távola Redonda

“Prometo diante dos homens mais fortes da Grande Ilha, que neste círculo, onde todos são tratados como iguais, minha lealdade estará para sempre do lado do Grande Rei e do povo da Velha Britânia. Somente unidos poderemos garantir que nossas futuras gerações sejam tão íntegras como nossos antepassados.”

Especial: Para se juntar a esta tradição, é necessário antes que o personagem seja convidado pelo próprio Grande Rei.

Descrição: A mais recente de todas as tradições, a Távola Redonda é composta por pouco mais de cem dos maiores cavaleiros de toda a Velha Britânia. Entre eles se encontram generais e reis de diversos países, também chamados “cavaleiros púrpuras”.

Tendência: Justo (Leal e Bom). Não há restrição de tendência.

Potência (Bônus): Modifica o dano em combate corpo a corpo: +1 no terceiro nível, +2 no quinto nível e +3 no sétimo nível. Acumula-se com outros bônus aplicáveis ao dano.

Comportamento: Pode variar radicalmente.

Emissário

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+2	+0	+2	<i>Decreto Real</i>
2	+1	+3	+0	+3	<i>Guardar Segredos</i>
3	+2	+3	+1	+3	<i>Força do Dever +2</i>
4	+3	+4	+1	+4	<i>Em Nome do Rei</i>
5	+3	+4	+1	+4	<i>Força do Dever +4</i>
6	+4	+5	+2	+5	<i>Reconhecimento</i>
7	+5	+5	+2	+5	<i>Força do Dever +6</i>
8	+6	+6	+2	+6	<i>Chamar Guardas</i>
9	+6	+6	+3	+6	<i>Força do Dever +8</i>
10	+7	+7	+3	+7	<i>Segredo das Estradas</i>

Estas nobres almas mantêm a lealdade a seus monarcas acima de todas as coisas, mesmo de suas próprias famílias ou ambições. Onde quer que os interesses do rei possam estar voltados, ali estará algum de seus emissários para fazer valer a sua vontade.

Normalmente selecionados entre vassallos ou soldados apontados especialmente para esta demanda, os escolhidos são treinados por meses, para ouvir os ensinamentos de um patrono, compartilhar experiências junto aos emissários já graduados e passar por uma série de provas e averiguações.

Devem ser educados, ter noções de diplomacia e política, além da lealdade de todos os pretendentes serem testadas com frequência. Só depois disso recebem a primeira missão: acompanhar outro emissário em alguma missão para entender como o desejo do rei deve ser atendido.

Caso tenham êxito e sejam aprovados pelos companheiros de viagem, os emissários estarão livres para servirem sozinhos em suas próprias missões. Quanto mais experiente o emissário, mais perigosas serão as demandas a lhe serem encaminhadas pelo rei.

Dado de Vida: d6

Requerimentos

Para se tornar um emissário, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Leal (Bom, Mau ou Neutro).

Bônus de Ataque: +3

Perícias: Cavalgar: 2 graduações, Conhecimento (Nobreza): 2 graduações, Conhecimento (Velha Britânia): 2 graduações, Diplomacia: 2 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um emissário (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (car), Cavalgar (des), Conhecimentos: Nobreza (int), Conhecimentos: Velha Britânia (int), Decifrar Escrita (int), Diplomacia (car), Falsificação (int), Intimidar (car), Observar (sab), Obter Informação (car), Ouvir (sab), Procurar (sab), Sentir Motivação (sab) e Sobrevivência (sab).

Pontos de Perícia por nível: 8 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a classe emissário:

Usar Armas e Armaduras: Um emissário sabe usar armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos.

Decreto Real: Quando em posse de um pergaminho marcado pelo rei, o emissário que apresentá-lo a qualquer indivíduo (mesmo a um total analfabeto) receberá um bônus de moral de +6 para as checagens de *Diplomacia* e *Intimidar* quando se pronunciar em razão da vontade expressa na carta. Este bônus deve ser aplicado quando o emissário acreditar que aquele decreto seja verdadeiro.

Guardar Segredos: A partir do segundo nível, sempre que o emissário for de qualquer forma tentado a revelar uma informação importante sobre o rei ou uma questão de alta importância para o reino, ele receberá um bônus de moral de +6 para resistir a qualquer tipo de coerção, mágica ou não. Se envolvido por algum controle mágico, como *Enfeitiçar Pessoas*, poderá tentar resistir ao feitiço novamente (desta vez sem o bônus) quando for de novo pressionado, livrando-se assim do feitiço em caso de êxito.

Força do Dever: Todo emissário considera sagrado o seu dever para com o rei. A partir do terceiro nível e a cada dois níveis depois, o personagem receberá um bônus de +2 de moral para resistir qualquer tentativa de distraí-lo, demovê-lo ou desorientá-lo de sua obrigação, seja por meios mágicos ou não.

Em Nome do Rei: Uma vez por dia o emissário poderá tirar um 20 automático em qualquer checagem de perícia que envolva a execução de uma ordem real que lhe tenha sido encaminhada.

Reconhecimento: Do sexto nível em diante, o emissário passa a ser uma figura renomada no país onde serve. Qualquer habitante do país que o reconhecer e tentar lhe fazer qualquer tipo de mal receberá um modificador de -2 em suas tentativas. Caso o agressor esteja agindo fora de sua consciência ou o emissário não possa ser reconhecido, a penalidade não será aplicada. Este negativo não se acumula com o *Reconhecimento* de outras classes, como cavaleiro ou governante.

Chamar Guardas: A partir do oitavo nível, o emissário dentro das terras do rei pode chamar pela presença de pelo menos 1d4+1 guardas que estejam próximos e possam ouvir o seu chamado. Estes guardas chegarão com rapidez surpreendente e estarão dispostos a tudo para protegê-lo.

Segredo das Estradas: Quando o emissário estiver viajando de um canto a outro do seu país, ele poderá tomar atalhos ou trilhas secretas que poderão fazê-lo reduzir um terço do tempo que normalmente levaria para chegar ao seu destino.

Ex-Emissários

A única forma de um emissário perder seu título ocorre quando o próprio rei que o ordenou decreta o seu banimento. Neste caso, ele estará proibido de retornar ao reino novamente, perdendo automaticamente todos os talentos, exceto *Segredo das Estradas*. O monarca, porém, pode voltar atrás a qualquer momento e cancelar o banimento e seus efeitos. Outra forma de recuperar estes talentos ocorre quando for feito um novo juramento a outro rei.



General

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Grito de Liderança
2	+2	+3	+0	+0	Estratégia +2
3	+3	+3	+1	+1	Ordenar Cooperação
4	+4	+4	+1	+1	Liderança Aprimorada
5	+5	+4	+1	+1	Estratégia +3
6	+6	+5	+2	+2	Presença Inspiradora
7	+7	+5	+2	+2	Inspirar Disciplina
8	+8	+6	+2	+2	Estratégia +4
9	+9	+6	+3	+3	Adorado pelo Exército
10	+10	+7	+3	+3	Renome Lendário

Existem alguns homens que conseguem fazer a diferença no campo de batalha e alterar o curso de toda uma guerra, às vezes antes mesmo do primeiro choque entre as paredes de escudos.

Responsável por garantir que as tropas estejam bem treinadas e tenham ciência de suas obrigações, o general é quem usa o seu cérebro e a sua moral para dizer como o exército deve se comportar, na guerra e na paz. No entanto, poucos se interessam pelo que seus soldados fazem quando não há uma batalha à vista, e por essa razão todo lanceiro desacompanhado de seu comandante costuma ser temido por aqueles a quem normalmente deveriam proteger.

Um general sabe que deve fazer suas escolhas sem hesitação e que a sua vida pessoal jamais deve se envolver com o dever, pois o destino de seus homens e famílias dependerão de suas decisões e seus planejamentos.

Dado de Vida: d10

Requerimentos

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

Bônus de Ataque: +6

Perícias: Diplomacia: 2 graduações, Cavalgar: 4 graduações, Conhecimento (Nobreza e Velha Britânia): 2 graduações, Intimidar: 4 graduações, Sentir Motivação: 4 graduações, Sobrevivência: 4 graduações.

Talento: Liderança e Levantar Parede de Escudos

Especial: Só se pode acumular experiência como General enquanto estiver associado e convivendo com um exército que seja seu por direito. O exército deve pertencer a uma milícia local (centro populacional) ou regional (uma parte do reino).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um general (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (car), Cavalgar (des), Conhecimento: Nobreza (int), Conhecimento: Velha Britânia (int), Diplomacia (car), Intimidar (car), Observar (sab), Obter Informações (car) e Sentir Motivação (sab).

Pontos de Perícia por nível: 4 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a classe general:

Usar Armas e Armaduras: Um general sabe usar armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos.

Grito de Liderança: Quando o grito do general pode ser ouvido no campo de batalha, seus soldados respondem com uma fúria impressionante. Uma vez por dia, a partir do turno seguinte ao grito (ação livre), todos os seus comandados receberão um bônus de moral de +1 para ataque e poderão fazer novamente um teste de resistência de Vontade que tenham falhado recentemente.

Estratégia: A partir do segundo nível, sempre que o general apresentar um plano de ação por uma hora, 2d4 indivíduos que tenham assistido à apresentação poderão se valer cada um, uma única vez, de um bônus de +2 para um teste de perícia ou ataque previsto no plano. Este bônus passa a ser +3 no quinto nível e +4 no oitavo nível. Só se pode usar *Estratégia* uma única vez ao dia.

Na Resolução de Confrontos (pág. 52), este talento oferece ao seu lado +2 no Fator de Combate de Massa (FCM).

Ordenar Cooperação: Sempre que os soldados de um general estiverem num raio de 50m e puderem ouvir suas ordens, todos poderão oferecer bônus de cooperação de +4, ao invés do modificador normal de +2.

Liderança Aprimorada: Do quarto nível em diante, o general recebe um bônus de +3 ao seu nível efetivo para os efeitos do talento *Liderança*.

Presença Inspiradora: Do sexto nível em diante, a imponência do general oferece um bônus de moral de +1 para todos os ataques dos aliados numa área de 10m à sua volta, que só será aplicado para os aliados que o reconhecerem no campo de batalha enquanto ele não chegar a 1 PV/Vida ou menos.

Inspirar Disciplina: Ao vencer um teste de *intimidar* (CD 20), todos que o ouvirem se calarão, até mesmo reis, lordes ou sacerdotes.

Adorado pelo Exército: Seus soldados em combate num raio de 100m lutarão como se tivessem o talento *Duro de Matar*, da classe de prestígio cavaleiro (pág. 22). Na Resolução de Confrontos (pág. 52), este talento oferece ao seu lado +4 no Fator de Combate de Massa (FCM). Se por um acaso o general for banido (5 x bônus de Carisma)% dos seus soldados continuarão a acompanhá-lo, independente das consequências.

Renome Lendário: O renome do general chega muito próximo do seu limite: a Reputação do personagem receberá um bônus de +2, podendo chegar até +10 ou a metade do seu nível efetivo.



Ex-Generais

Um general pode ser banido da mesma forma que um cavaleiro. Neste caso, será substituído por outro general escolhido pelo próprio monarca, que terá sérios problemas para conquistar a confiança dos soldados se o ex-general possuir *Adorado pelo Exército*.

Governante

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+2	+0	+2	Autoridade
2	+1	+3	+0	+3	Favores +1
3	+2	+3	+1	+3	Imponência (CD 10)
4	+3	+4	+1	+4	Favores +2
5	+3	+4	+1	+4	Imponência (CD 15)
6	+4	+5	+2	+5	Favores +3
7	+5	+5	+2	+5	Imponência (CD 20)
8	+6	+6	+2	+6	Favores +4
9	+6	+6	+3	+6	Majestade
10	+7	+7	+3	+7	Favores +5

Como no período de Camelot não existem títulos de nobreza (como barão ou conde), o governante britânico costuma ser chamado apenas de lorde. Sua obrigação é proteger aqueles que vivem em suas terras e oferecer-lhes justiça, segurança e acesso à alimentação. Para rejeitar esse dever e se tornar um tirano, o que não é incomum, é preciso antes ter um exército bom e leal à sua disposição.

Para evitar revoltas e garantir que o seu poder não seja ameaçado, independente da forma como governa suas terras, é preciso ter certeza de que a sua popularidade esteja quase sempre em alta. Para crescer em poder e aumentar sua área de atuação, é necessário participar do jogo de intriga da nobreza e se valer de alianças e algumas ações políticas audaciosas para convencer o monarca a substituí-lo para uma outra função, com o controle de um exército mais poderoso e um volume maior de terras produtivas à sua disposição.

Todo governante deve ter ao menos um general para coordenar suas tropas, mesmo que o general seja o próprio. Um governante pertence a posição social lorde ou monarca, enquanto todos os de sua família devem ser reconhecidos como nobres.

Dado de Vida: d8

Requerimentos

Para ser um governante, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Ocupação: Chefe local, Duque-de-guerra, Rei ou Grande Rei.

Bônus de Ataque: +1

Perícias: Diplomacia: 2 graduações, Conhecimento (Nobreza e Velha Britânia): 2 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um governante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (int), Blegar (car), Cavalgar (des), Conhecimento: Nobreza (int), Conhecimento: Velha Britânia (int), Diplomacia (car), Intimidar (car), Obter Informações (car), Ouvir (sab) e Sentir Motivação (sab).

Pontos de Perícia por nível: 6 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a classe governante:

Usar Armas e Armaduras: Um nobre sabe usar armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos.

Autoridade: Desde o primeiro nível, todo governante usufrui dos dois benefícios abaixo em razão de sua alta posição.

Reconhecimento: Após a cerimônia de nomeação, qualquer habitante do país que o reconhecer e tentar lhe fazer qualquer tipo de mal receberá um modificador de -2 em suas tentativas. Caso o agressor esteja agindo fora de sua consciência ou o governante não possa ser reconhecido, a penalidade não será aplicada. Este negativo não se acumula com o *Reconhecimento* de outras classes.

Chamar Guardas: Caso o governante esteja dentro de sua área de atuação, ele pode chamar por pelo menos 1d4+1 guardas que estejam próximos e possam ouvir ao seu chamado. Estes guardas chegarão com rapidez surpreendente e estarão dispostos a dar suas vidas para protegê-lo de qualquer tipo de ameaça.

Favores: A partir do segundo nível, o governante adquire a capacidade de utilizar a influência de sua posição para conseguir benefícios que outros só conseguiriam se investissem muito ouro. Uma vez utilizado, cada ponto de *Favores* será recuperado apenas duas estações (seis meses) após o término do benefício. O uso de *Favores* com benefício permanente só será restituído se o benefício for em algum momento cancelado ou destruído. Para utilizar este talento, é preciso gastar um ponto de *Favores* e fazer um teste de: Nível do governante + bônus de Carisma (CD 10 a 25) para conseguir o que se deseja, podendo apenas tentar o mesmo pedido novamente depois de uma estação (três meses). Quando uma checagem falha, o respectivo ponto de Favor retornará apenas uma estação (três meses) depois.

Imponência: A partir do terceiro nível, sempre que se torna o centro das atenções em algum encontro, o governante apenas poderá ser interrompido se o interlocutor fizer um ataque ou depois de ter êxito num teste de resistência de Vontade cuja CD seja 10 (no terceiro nível), 15 (quinto nível) ou 20 (do sétimo nível em diante).

Majestade: Após alcançar o nono nível, o governante pode utilizar, uma vez por dia, a magia *Aura Sagrada* como uma habilidade extraordinária.



Ex-Governantes

Caso o governante deixe de sê-lo, o personagem perderá todos os talentos referentes a esta classe. Porém, não basta que o monarca daquele país retire o título do governante formalmente, é necessário que ele seja subjugado e envergonhado em público para que isso ocorra efetivamente.

Patriarca

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Reconhecimento
2	+1	+0	+0	+3	Criar Rumores
3	+2	+1	+1	+3	Favores +1
4	+3	+1	+1	+4	Levantar Multidões
5	+3	+1	+1	+4	Favores +2
6	+4	+2	+2	+5	Demanda
7	+5	+2	+2	+5	Favores +3
8	+6	+2	+2	+6	Excomungar
9	+6	+3	+3	+6	Favores +4
10	+7	+3	+3	+7	Guerra santa

Enquanto os padres se ocupam com as questões espirituais dos habitantes da Velha Britânia, existem sacerdotes que adotam uma posição mais política ao falar em nome da Santa Igreja, agindo diplomaticamente para proteger os interesses dos cristãos no Grande Reino.

Para um clérigo se tornar um patriarca é preciso que o personagem seja escolhido por um bispo e apontado por este para ordenar uma comunidade. Junto com os outros patriarcas responsáveis pelas outras comunidades do país, o bispo pode invocar um conselho para decidir questões do interesse da cristandade, nos quais cada um dos patriarcas deve comparecer ou ao menos enviar um representante.

Quando o bispo vem a falecer, o conselho deve se reunir novamente para escolher um patriarca que irá sucedê-lo como líder da Santa Igreja no país, atendendo ou não a vontade do falecido.

Todo patriarca acompanha a mesma subdivisão da Santa Igreja que o bispo daquele país. Nos tempos de Camelot, a instituição cristã se divide entre os cristãos romanos, os cristãos britânicos e os cristãos celtas (pág. 35 e 57).

Dado de Vida: d8

Requerimentos

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

Sexo: Apenas homens podem se tornar patriarcas.

Classe: É preciso que o personagem tenha ao menos quatro níveis de clérigo.

Devoção: Santa Igreja

Perícias: Diplomacia: 2 graduações, Conhecimento (Religião Cristã): 9 graduações, Conhecimento (Nobreza e Velha Britânia): 4 graduações.

Talento: Liderança.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um patriarca (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cura (sab), Blear (car), Conhecimento: Nobreza (int), Conhecimento: Religião Cristã (int), Conhecimento: Velha Britânia (int), Diplomacia (car), Intimidar (car), Observar (sab), Ouvir (sab) e Sentir Motivação (sab).

Pontos de Perícia por nível: 6 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a classe patriarca:

Usar Armas e Armaduras: Um patriarca sabe usar armas simples, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos.

Reconhecimento: Após a cerimônia de nomeação, qualquer habitante do país que o reconhecer e tentar lhe fazer qualquer tipo de mal receberá um modificador de -2 em suas tentativas. Caso o agressor esteja agindo fora de sua consciência ou o patriarca não possa ser reconhecido, a penalidade não será aplicada. Este negativo não se acumula com o *Reconhecimento* de outras classes.

Criar Rumores: Desde que por uma causa importante para a Santa Igreja, o patriarca pode ordenar aos padres de todo o país a espalhar um rumor que correrá rapidamente entre os cristãos. Em 1d4+4 dias, praticamente todo o país terá conhecimento da informação divulgada. Caso estes rumores sejam interpretados como frívolos ou nocivos aos interesses cristãos pelo bispo, este pode impedir que os padres espalhem a notícia. Este talento pode ser utilizado uma quantidade de vezes igual ao bônus de Carisma dentro de um período de uma estação (três meses).

Favores: A partir do terceiro nível, o patriarca adquire esta característica, cujo funcionamento deve ser idêntico à da classe de prestígio governante.

Levantar Multidões: A partir do quarto nível, o patriarca pode levantar a sua voz dentro da sua comunidade e conclamar uma multidão para linchar quem ele quiser apontar como infiel. Os plebeus (pág. 61) só atacam se estiverem em um número superior aos infiéis, e irão se dispersar rapidamente se alguém for assassinado. A quantidade de plebeus invocados costuma ser 2d4 x bônus de Carisma x 1 (acampamento), 2 (povoado), 3 (aldeia), 4 (vila), 5 (cidade pequena), 6 (cidade grande) ou 7 (metrópole).

Demanda: Uma habilidade extraordinária que equivale a magia *Missão Menor* e só pode ser utilizada uma vez por estação (três meses) e cujos alvos sejam também devotos à Santa Igreja. Um teste de resistência a magia deve ser feito mesmo assim.

Excomungar: A partir do oitavo nível, o patriarca pode assinar uma carta de excomunhão contra um cristão. Junto com o talento *Criar Rumores*, os cristãos do reino estarão proibidos de conversar ou mesmo olhá-lo nos olhos, sob a pena de linchamento ou excomunhão. Apenas o próprio patriarca ou o bispo tem poder para cancelar esta habilidade extraordinária.

Guerra Santa: Como representante máximo de sua instituição, o bispo que alcançar o décimo nível pode declarar uma guerra santa contra um país leal a outra fé.

Ex-Patriarcas

Quando um patriarca perde o seu lugar no conselho por ordem do bispo, o ex-patriarca perde todos os talentos desta classe, além do direito de viver na antiga comunidade em que costumava pregar. Não raro, ele pode ainda ser excomungado.



Sacerdotisa

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+0	+0	+2	<i>A Visão, Face da Deusa</i>
2	+1	+0	+0	+3	<i>Progressão Mágica</i>
3	+2	+1	+1	+3	<i>Palavras de Poder</i>
4	+3	+1	+1	+4	<i>Progressão Mágica</i>
5	+3	+1	+1	+4	<i>Sensibilidade +2</i>
6	+4	+2	+2	+5	<i>Progressão Mágica</i>
7	+5	+2	+2	+5	<i>Sensibilidade +3</i>
8	+6	+2	+2	+6	<i>Progressão Mágica</i>
9	+6	+3	+3	+6	<i>Sensibilidade +4</i>
10	+7	+3	+3	+7	<i>Progressão Mágica</i>

Houve um tempo em que todas as mulheres eram reverenciadas e respeitadas pelos homens, pois as mais iluminadas tinham um grau de sensibilidade tão grande que possuíam dons premonitórios. Estas sacerdotisas marcavam a meia-lua dos Cultos Antigos no alto da testa e tinham uma grande influência entre as comunidades. Como elas também costumavam serem dadas de presente aos reis, muitos possuíam mães ou esposas sacerdotisas ao lado do trono.

Antes de Artur governar, Uther Pendragon foi leal aos Deuses Antigos; seu casamento com Igraine foi planejado por Viviane de Avalon com a ajuda de Merlin. Entretanto, quando Artur se tornou cristão, tudo se pôs a perder. Reclusas em Avalon e Ynis Mon, Viviane e Morgana temem que as sacerdotisas sejam todas caçadas como bruxas pela cristandade, e lutam de maneira distinta contra a Santa Igreja, receosas de que estes possam ser os últimos anos em que algumas mulheres sejam fortes como foram séculos atrás.

Seja no refúgio de Avalon ou em Ynis Mon, toda sacerdotisa aprende a servir à Deusa (ver Culto à Deusa, pág. 35 e 57), impersonada pela sua matriarca. Para não serem manipuladas, aprendem a controlar os homens, utilizando diferentes artimanhas, que vão desde a sedução à chantagem.

Dado de Vida: d8

Requerimentos

Para se tornar uma sacerdotisa, a personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Sexo: Apenas mulheres podem se tornar sacerdotisas.

Classe: É preciso que a personagem tenha ao menos um nível de druida.

Devoção: Cultos Antigos.

Perícias: Conhecimento (Natureza): 2 graduações, Conhecimento (Religião Pagã): 3 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma sacerdotisa (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (con), Conhecimento: Religião Pagã (int), Conhecimento: Natureza (int), Cura (sab), Diplomacia (car), Identificar Magia (int), Intimidar (car), Observar (sab), Ofícios (int), Ouvir (sab), Profissão (sab) e Sobrevivência (sab).

Pontos de Perícia por nível: 4 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a classe sacerdotisa:

Usar Armas e Armaduras: Uma sacerdotisa sabe usar as mesmas armas que um druida e tem a mesma limitação em relação às armaduras, especialmente a que trata o impedimento com metais.

A Visão: Os druidas acreditam que todos têm a capacidade de ver além do alcance dos olhos, as sacerdotisas apenas são ensinadas a focalizar suas atenções para interpretar de maneira correta as misteriosas imagens que surgem à mente e atormentam os mais sensitivos. Em momentos incertos em que uma sacerdotisa esteja distraída, é possível perceber alguns sinais do futuro ou do que esteja acontecendo em outros lugares, mas apenas depois de ser bem sucedida em um teste de Concentração (CD 15) é possível compreender o que estas mensagens significam. Este talento não pode ser usado voluntariamente pois as sacerdotisas jamais vão de encontro às suas visões, preferindo que estas cheguem até elas de modo natural. Em situações especiais, bardos ou druidas podem comprar essa característica de classe como talento.

Face da Deusa: Toda vez que um homem se deitar pela primeira vez com uma sacerdotisa durante os ritos de fertilidade, para sempre o rosto dela estará marcado em sua memória como a face da Deusa.

A sacerdotisa terá para sempre um bônus de moral de +4 em *Blefar, Diplomacia, Intimidar* e *Sentir Motivação* quando forem usadas contra este homem, que para fazer qualquer mal à sacerdotisa terá um modificador de moral de -8 em ataques e perícias como as citadas acima.

Progressão Mágica: A cada dois níveis a partir do segundo, a sacerdotisa receberá um nível a mais de conjurador como druida no que se refere à progressão mágica. Ainda será necessário o talento *Usar Magias* (pág. 40) para ter acesso à magia.

Palavras de Poder: A partir do terceiro nível, a sacerdotisa possui o talento de mesmo nome igual a um druida de quarto nível (pág. 39). Muitos cristãos temem e odeiam druidas e sacerdotisas por causa desta capacidade, diversas vezes os condenando às chamas por acusação de bruxaria.

Sensibilidade: A sacerdotisa pode escolher duas perícias: *Observar, Ouvir, Procurar* e *Sentir Motivação*. A partir do quinto nível, estas perícias receberão um modificador de +2 e, a cada dois níveis, esse modificador terá um acréscimo de +1 e uma nova perícia (das listadas acima) poderá ser escolhida para sofrer este bônus.

Ex-Sacerdotisas

Mesmo que os laços com a linhagem se percam, uma sacerdotisa não perderá nenhum de seus talentos e magias, e poderá continuar a acumular experiência sem problema. No entanto, algumas delas já foram decretadas inimigas da Deusa, como aconteceu com a rainha Morgause de Lothian, mãe dos cavaleiros Gawain, Gareth e Gaheris, e que criou o jovem Mordred como seu. Morgause está desaparecida desde a queda do reino de Lothian.



Posição Social

A sociedade britânica do séc. VI d.C. é regida por uma simples, porém rígida hierarquia, onde a mobilidade social é praticamente impossível para o indivíduo comum e mesmo difícil para os mais afortunados. Seus princípios são similares aos da Idade Média e obedecidos plenamente em quase todo o Grande Reino.

Do miserável ao monarca, as escalas sociais são apresentadas progressivamente, do menos ao mais favorecido. Quem desrespeita a hierarquia é punido severamente, dependendo do agressor.

Infelizmente, quem é vítima de um abuso praticado por alguém de uma Posição Social acima da sua não tem o direito de reclamar por justiça, a não ser que os dois pertençam a patronos distintos (pág. 34), pois esse tipo de incidente pode chegar aos ouvidos de seus senhores e iniciar uma séria desavença política.

Ao longo das sessões de jogo, é certo que em algum momento da crônica ocorra a mobilidade social (mudança de Posição Social) para mais de um personagem, mas que isto ocorra apenas quando for realmente necessário, pois essas mudanças são incomuns.

Pária

Párias são aqueles que vivem fora da sociedade, ou porque foram banidos ou porque abertamente repudiam a hierarquia do Grande Reino. Alguns exemplos são os bárbaros das montanhas que não servem a nenhum patrono, bandos de salteadores que vivem escondidos dos exércitos e se sustentam da pilhagem de comunidades isoladas, lanceiros fugidos cujas forças militares foram destruídas e o único destino seria a morte ou a escravidão.

Para que possam entrar em qualquer centro populacional, sem que sejam presos ou mortos pelos lanceiros locais, os párias são obrigados a utilizar disfarces ou outros meios de subterfúgio.

Bônus: +2 Intimidar ou Sobrevivência.

Posses Iniciais: Varia radicalmente de acordo com a origem do personagem, desde pertences simples e rudimentares como os de criminosos às ricas propriedades de um chefe tribal.

Miserável

É aquele que, por problemas de saúde física ou mental, não é capaz de servir a um patrono, nem mesmo como escravo. Como normalmente são marcados por desfigurações, doenças e pela extrema pobreza, os miseráveis são rejeitados pela maioria e sobrevivem apenas do próprio esforço e da caridade de poucos.

Vivem escondidos, às margens da sociedade ou isolados no campo, provavelmente juntos a outros que compartilham das mesmas desgraças. Suas histórias sempre são muito parecidas, envolvendo derrotas no campo de batalha, pestes, vítimas de pilhagens, condenações por atos criminosos e maldições lançadas por druidas ou padres vingativos.

Bônus: +2 Sobrevivência ou Esconder-se.

Posses Iniciais: Sua morada costuma ser algum esconderijo imundo e infestado de ratos em um centro populacional, uma semi-desmoronada casa de madeira no campo, uma caverna ou ruína abandonada, talvez os fundos de uma igreja. Seus bens são alguns utensílios velhos, quebrados ou desgastados. Veste trapos na maior parte das vezes, e na melhor das hipóteses, uma roupa de couro puída para protegê-lo no inverno. Sua melhor arma é um porrete ou uma arma quebrada (ou de qualquer outra forma imprestável).

Escravo

Separado de sua família ainda criança ou aprisionado por pertencer a uma tribo ou povo inimigo – independente do passado, estes lacaios apenas vivem pois seus donos precisam de sua ajuda. Seja como serviçal, cozinheiro, fazendeiro, carregador ou qualquer outra atividade, recebe pelo trabalho apenas água e comida suficiente para sobreviver e um canto para descansar à noite.

Em sociedade, são vistos mais como objetos do que indivíduos, podendo ser vendidos ou trocados em qualquer lugar. Caso algum escravo seja assassinado ou impossibilitado de trabalhar, seus agressores serão obrigados a restituí-los em ouro pelo prejuízo.

Bônus: +2 Adestrar Animais ou Ofícios.

Posses Iniciais: Um escravo vive em péssimas acomodações dentro da morada de seu proprietário e não tem o direito de propriedade a coisa alguma, sendo a ele apenas permitido carregar as ferramentas necessárias à sua ocupação. Se for descoberto que guarda consigo qualquer objeto de valor sem permissão, é bem provável que seja punido com espancamento pelo próprio dono.

Artista

Existem na Velha Britânia três tipos de artistas: aqueles que se reúnem em pequenas caravanas e viajam pelo mundo, entretendo as pessoas em busca de patronos temporários; bardos, malabaristas e menestréis solitários, que viajam as terras trocando conhecimentos e vivendo da apreciação e boa vontade alheias; e aqueles ambiciosos ou mais talentosos, que vivem às custas de um patrono fixo que lhes pagam muito bem para manter o seu lar sempre agradável e seu nome seja imortalizado em alguma canção.

Como não é considerado crime que se faça mal a um artista sem patrono, a necessidade de encontrar um senhor é sempre de suma importância para o bem estar destes músicos e malabaristas.

Bônus: +2 Atuação ou Blefar.

Posses Iniciais: Como não pode possuir mais do que pode carregar em suas viagens, os bens de um artista são seus valiosos instrumentos, suas roupas vistosas e uma mochila ou carroça repleta de pequenos utensílios e ferramentas para uso próprio. Quando carrega uma arma, quase sempre pequena, isto é feito com discrição para que nenhum soldado possa encontrar. Sua armadura mais comum é feita de couro simples ou corselete de couro batido.

Vassalo

Sempre dependente da proteção de um patrono, o vassalo vive com sua família tirando sustento do próprio trabalho, sem deixar jamais de pagar os impostos que lhe forem cobrados.

Caso seja prejudicado por bandidos ou outros plebeus, poderão sempre procurar por magistrados ou soldados para resolver suas injustiças. Entretanto, se o agressor for de uma posição superior, dificilmente seu problema será resolvido sem a ajuda de algum aliado mais influente. Quando são incomodados pelos próprios soldados de sua região, sua única esperança estará na boa vontade de um comandante ou sacerdote que possa intervir em seu favor.

Bônus: +2 Profissão ou Ofícios.

Posses Iniciais: Além de uma casa feita de madeira, terra e sapê onde vive com sua família e um ou dois escravos, o vassalo possui móveis e utensílios antigos, mas conservados. Pode guardar uma lança ou uma espada velha, para caso o seu senhor precise da sua ajuda nos tempos de guerra, quando irá vestir sua mais grossa veste de couro como armadura.



Mercador

Em parte parecido com um vassalo normal, o mercador difere no seu vínculo menos estreito com o patrono e o volume maior de recursos. Ele precisa de proteção para sua casa e suas mercadorias, mas tem passe livre para sair de sua terra natal e fazer comércio.

Quando está a trabalho é visto como independente, recebendo permissão para entrar e sair até mesmo de domínios inimigos. Se um mercador for atacado em uma comunidade, é possível que as outras caravanas a evitem para que não tenham o mesmo destino.

Bônus: +2 Avaliação ou Blefar.

Posses Iniciais: O mercador costuma ter uma casa confortável para sua família; também possui boas ferramentas e muitos escravos. Mesmo que não gostem de batalhas, possuem algumas armas e até uma armadura, no melhor dos casos um camisão de cota de malha.

Soldado

Todos aqueles que marcham em direção ao campo de batalha precisam de força, coragem e sangue frio para lutar em nome de causas nem sempre esclarecidas, e por isso costumam ser muito bem recompensados, dependendo da sua atuação em combate.

Ocasionalmente, por carregar uma lança e ser temido pela maioria da população, um soldado às vezes deixa de ser o protetor e se torna o próprio causador da desgraça entre vassalos e escravos, quando não há alguém de posição superior para impedi-lo.

Treinado para intimidar e matar, este poder costuma subir à cabeça do soldado e fazê-lo cometer terríveis atrocidades.

Bônus: +2 Intimidar ou Observar.

Posses Iniciais: Suas casas não costumam ser diferentes das de um vassalo. Quando não possuem morada fixa, os exércitos reúnem suas famílias em carroças, junto com a comida e o ouro. Conquistam seus tesouros com presentes de seus comandantes, quando se mostram úteis e disciplinados. Em combate, carregam as armas e armaduras típicas de sua ocupação e povo, normalmente lança longa, escudo e espada longa (machado de guerra se for saxão ou franco) e uma armadura de couro simples.

Comandante

Um costume militar britânico estipula que a cada vinte soldados (uma vintena), um deles deve ser escolhido como comandante, para melhor coordenar as atividades do grupo.

Para chegar a essa posição, um soldado deve ter carisma, ser um bom lutador e ter raciocínio rápido, pois só assim será possível conquistar o respeito de seus comandados e não ser sujeito a insubordinações. Sua maior responsabilidade é conter seus homens de cometer excessos por onde passam e incentivá-los a enfrentar os horrores da guerra de cabeça erguida e sem medo.

Quanto mais for relapso em relação à disciplina, maiores serão as chances de seus soldados começarem a abusar dos mesmos inocentes a quem juraram proteger.

Bônus: +2 Intimidar ou Sentir Motivação.

Posses Iniciais: Como dificilmente se estabelecem em uma única moradia, os comandantes levam tendas em suas carroças, que são levantadas quando há a expectativa de permanecer por algum tempo. São responsáveis por distribuir as sobras dos saques e pilhagens entre seus homens. No campo de batalha, carregam sempre os mesmos equipamentos que seus soldados, sendo que uma de suas armas costuma ser de Obra-prima. Sua armadura mais comum pode variar entre o gibão de peles e o camisão de cota de malha.

Sacerdote

São os preferidos dos Deuses, sejam eles druidas ou clérigos. Alvos de grande adoração e temor, mesmo que não saibam operar verdadeiros milagres, muitos deles conhecem os mistérios sagrados que podem levar qualquer indivíduo à glória ou à ruína.

Druidas vivem isolados nos campos, em suas buscas pessoais por conhecimento e poder. Temidos pelo temperamento instável, são consultados pelo povo apenas nos momentos de necessidade. Uma pequena parcela deles, motivados pelos ideais de Merlin e Morgana a lutar contra os cristãos, costumam estar por perto dos lugares sagrados para que os padres não possam profaná-los.

Clérigos preferem a comodidade dos centros populacionais, junto de seus rebanhos de fiéis, onde seus poderes não são contestados pelos Deuses Antigos. Vivem em igrejas construídas com o ouro dos fiéis, numa rotina de pregações e missas diárias, influenciando o povo contra a heresia da religião dos druidas, como se os Cultos Antigos cultuassem o próprio Anticristo.

Bônus: +2 Conhecimento: Religião (Cristã ou Pagã) ou Intimidar (druidas) ou Diplomacia (clérigos).

Posses Iniciais: Seja num humilde aposento dentro de uma igreja ou um refúgio no campo cheio de poções e ervas estranhas, o sacerdote vive das oferendas que as pessoas lhe proporcionam em troca de proteção espiritual, conselhos e orientações. Druidas vestem-se de castanho (ou branco em certas cerimônias) e os padres sempre de negro, com um crucifixo de madeira, ferro, prata ou ouro bem visível sobre o peito. Não costumam carregar armas, apesar de muitos serem famosos pela fúria no campo de batalha.

Nobre

Enquanto as massas de escravos e vassalos vivem em condições precárias e são explorados à exaustão nos campos e nas oficinas, boa parte dos frutos desse trabalho são levados para uma minoria, dona de uma vida luxuosa e cheia de regalias, onde se vive uma realidade totalmente oposta ao perigoso mundo conhecido.

São considerados nobres os familiares e agregados de um lorde ou monarca do Grande Reino, cuja vida luxuosa e cheia de riquezas depende diretamente de sua influência. Qualquer que seja o destino de um senhor, seus laços fazem que seus protegidos o acompanhem, seja para o bem ou para o mal.

Seguros dentro de suas muralhas ou pelas paredes de escudos dos lanceiros, a casta nobre vive em meio à festividades e jogos de política, em favor ou contra esse ou aquele regente. Quando saem de seus refúgios com suas pesadas escoltas, tem o direito de fazer o que bem entendem das terras e dos protegidos de seus senhores, podendo inclusive ordená-los a trabalhar em suas terras.

Um nobre não precisa pertencer à casta militar, mas se desejar, pode pintar seu escudo com o símbolo do seu patrono e se juntar ao exército de seu senhor. Seu lugar na hierarquia só não estará acima do poder de decisão de um lorde ou do próprio rei.

Bônus: +2 Diplomacia ou Conhecimento: Nobreza.

Posses Iniciais: Suas moradas são os castelos ou fortificações que existem espalhados pelo Grande Reino, suas vestes são as mais refinadas, seus serviçais, bem treinados e numerosos. Como toda família nobre gravita em torno de seu patrono e o luxo que ele proporciona, o jogo de inveja e bajulação pode facilmente se transformar em tragédia. Quando vão para a guerra, podem ficar afastados das linhas de frente com suas ricas armaduras, como belas cotas de malha ou até mesmo pesadas lorigas segmentadas.



Lordes

Quando um comandante se mostra um bom estrategista, capaz de tomar sozinho atitudes compatíveis a um verdadeiro líder e, principalmente, sua lealdade jamais foi questionada, este homem pode ser promovido a lorde pelo rei daquele país.

A estes poucos e afortunados indivíduos será dado o direito de ter seus próprios soldados, e que eles possam desenhar em seus escudos o símbolo com o lorde será reconhecido. As portas da corte estarão sempre abertas e missões de grande responsabilidade serão passadas aos seus exércitos para serem resolvidas.

Mesmo tendo direito à uma vida luxuosa e cheia de regalias, certos lordes costumam se corromper pelo poder e fazem alianças entre si, desviando parte dos tesouros que deveriam ser entregues ao rei e sua família. Este costume havia desaparecido no auge do governo de Artur, mas parece ter voltado a ocorrer nos últimos anos, desde que Camelot caiu em desgraça. Quando descobertos, estes traidores são levados para serem executados em praça pública ou fogem com um punhado de soldados leais para se tornarem párias ou prestarem lealdade a um novo rei.

Bônus: +2 Diplomacia ou Intimidar.

Posses Iniciais: Como todo lorde deve se estabelecer em uma comunidade, é comum que tome como residência a melhor moradia fortificada da região. Quando seus exércitos retornam de algum saque ou pilhagem, todos os tesouros são reunidos em sua casa e distribuídos entre seus comandantes, de forma aberta e imparcial. Lordes que não aprendem a distribuir de forma correta o butim de uma batalha podem acabar envenenados ou acusados de desviar o tesouro real. Em batalha, carregam várias peças de obra-prima e protegem-se com pesadas armaduras, como cotas de malhas ou talas, talvez até mesmo um peitoral de bronze ou uma lorica segmentada.

Monarca

Patrão de todos os patrões, senhor dos lordes de todo o país, o monarca é o detentor do direito divino de propriedade à terra, como preceituam padres e druidas desde o início dos tempos. Em contrapartida, o monarca necessita da benção da Santa Igreja ou dos Cultos Antigos para orientar sua alma e a de seus súditos.

“Junto à coroa existirá sempre o juramento eterno de proteger e lutar pelo bem da população”, diz a cerimônia de coroação entre os cristãos. Como rei de todos os reis e senhor da Velha Britânia, o Grande Rei Artorius vê com bons olhos os reis que obedecem esse juramento, apesar de perceber que certos reinos ignoram estes desígnios. Porém, como o Grande Rei também tem a obrigação de defender as regras desta sociedade, não há nada que possa ser feito contra os tiranos se seus direitos reais forem legítimos.

O estandarte real, mais que um símbolo desenhado em um grande escudo, é a marca da sua presença, um aviso aos seus amigos e inimigos de que o monarca daquela nação está de pé e disposto a lutar contra quem quer ouse desafiar a sua autoridade.

Bônus: +2 Diplomacia ou Sentir Motivação.

Posses Iniciais: Protegidos entre as muralhas dos maiores e mais luxuosos castelos conhecidos no Grande Reino, os reis têm tudo o que desejam, mesmo que tenha de ser trazido das terras mais distantes. Seus salões de tesouros são tomados por todos os tipos de jóias, ouro, prata e objetos de arte, sempre guardado a sete chaves pelos seus mais leais guardas. Mesmo o “pobre” rei Coel de Rheged possui uma coleção de tesouros capaz de deixar qualquer lorde impressionado.

Por lei, um terço de tudo produzido no país pertence ao monarca, que ao invés de reivindicar a propriedade desses bens diretamente, qualquer indivíduo dentro de sua área de atuação pode requisitar em seu nome, dependendo dos seus Recursos (ver pág. 41).



Ocupação

Todo indivíduo possui um lugar na sociedade do Grande Reino. Caberá ao Mestre decidir (em razão da idade, sexo, povo, classe, posição social, patrono, lealdade, devoção e terra natal) qual será a Ocupação de cada personagem, inclusive a dos jogadores.

Um personagem passa por diferentes Ocupações ao longo da vida. Quase tão importante quanto ganhar níveis, a oportunidade de trocar de Ocupação por outra mais influente deve estar sempre nos planos dos jogadores. A mudança de Ocupação deve ser uma forma de reconhecimento de um superior (e do Mestre por trás disso) por um bom trabalho, o que ocorre especialmente quando sua idade muda para a fase seguinte (ex. de Jovem para Adulto).

Observação: Ocupações e Classes de Prestígio de mesmo nome não são necessariamente requerimentos um para o outro.

Hierarquia: Quem decide a ascensão e queda das Ocupações depende da instituição a qual o personagem está associado (ver Lealdade, pág. 34 e 35): pelo Grande Reino, são os patronos; pelos Cultos Antigos, os arquidruídas; pela Santa Igreja, os bispos; e pela Guilda, os líderes de guilda. Caso o personagem de um jogador seja um desses líderes, ele decidirá quem “sobe” ou “desce” na instituição dentro de sua Área de Atuação (pág. 34).

Recursos (R): Por lei, um terço de tudo produzido no país pertence ao monarca, que ao invés de reivindicar a propriedade desses bens diretamente, qualquer indivíduo dentro de sua área de atuação pode requisitar em seu nome (ver Recursos, pág. 41).

Para cada Ocupação existe um valor em Recursos (o ‘R’ no canto direito da lista) que diz respeito ao quanto o indivíduo tem normalmente o direito de colher deste montante real.

Limitação: personagens escravos (posição social) têm recursos zero e são proibidos de ter propriedade sobre qualquer coisa.

Párias e Miseráveis

	R
Assassino: Especialista na eliminação de nobres e lordes.	0
Bruxo: Feiticeiro que serve a forças sobrenaturais.	0
Chefe Tribal: Líder de uma tribo de selvagens.	0
Eremita: Vive isolado de todos em busca de iluminação.	0
Errante: Vaga pelo mundo evitando os grandes centros.	0
Espião: Ladino especializado em infiltração.	0
Fugitivo: Aquele que se esconde das autoridades do país.	0
Infernalista: Cristão corrompido por forças sobrenaturais.	0
Ladrão: Ladino que vive de roubos e outros crimes.	0
Mendigo: Vive única e exclusivamente da caridade alheia.	0
Salteador: Promove emboscadas nas estradas.	0
Selvagem: Bárbaro de uma tribo primitiva.	0

Escravos e Vassallos

	R
Administrador: Responsável pelos gastos de um tesouro.	2
Amolador: Quem afia facas e armas.	1
Aprendiz: Aquele que serve em troca de conhecimento.	1
Arauto: Quem apresenta aos súditos os decretos reais.	2
Auferidor: Autoridade que fiscaliza pesos e moedas.	2
Barqueiro: Especialista no manejo de embarcações.	1
Burgomestre: Administrador de uma comunidade.	3
Caçador: Especialista na caça de animais.	2
Carcereiro: Responsável pela guarda de uma prisão.	2
Carregador: Trabalha onde quer que precise de força física.	1
Castelão: Organiza os serviços de uma casa ou castelo.	3
Cocheiro: Guia carroças para o seu senhor.	2
Coletor de Impostos: Responsável pela coleta de taxas.	3
Conselheiro: Profundo conhecedor de um tema.	3
Costureira: Faz e conserta roupas.	1
Criança: Devem ajudar seus pais em suas ocupações.	0



Cozinheiro: Cuida e prepara comida para grandes grupos.	2
Curador: Responsável por uma pequena porção de terra.	2
Curandeiro: Trata de ferimentos e doenças.	2
Curtidor: Trata diferentes tipos de couro.	2
Dama de Companhia: Acompanha damas e rainhas.	2
Gladiador: Escravo que luta para o deleite das multidões.	1
Guarda-caça: Guardiã dos territórios de caça da nobreza.	2
Guia: Orienta viajantes e exércitos numa região.	1
Engenheiro: Sabe projetar e construir estruturas.	3
Entalhador: Molda contornos em madeira.	2
Estalajadeiro: Cuida da estalagem e seus hóspedes.	2
Fazendeiro: Faz todo tipo de trabalho essencial no campo.	2
Herbalista: Conhecedor de plantas e seus diferentes usos.	2
Lenhador: Derruba árvores e colhe madeira.	2
Mensageiro: Responsável por entregar cartas e notícias.	2
Mineiro: Colhe metais preciosos em uma mina.	1
Pajem: Jovem servo de um nobre, lorde ou rei.	1
Parteira: Especialista no tratamento de grávidas.	2
Pastor: Cuida de cabras ou ovelhas no campo.	1
Peregrino: Cristão que percorre um caminho santo.	1
Plantador: Aquele que planta e colhe para a nobreza.	1
Pescador: Consegue peixes em grande quantidade.	1
Prostituta: Vende o próprio corpo em troca de favores.	1
Provador: Procura por veneno em comidas e bebidas.	2
Rezadeira: Afasta maus espíritos de todos os tipos.	1
Sábio: Aconselha quem procura pelo seu conhecimento.	2
Serviçal: Trabalha para atender os desejos de um senhor.	1
Tecelão: Transforma algodão ou lã em linha para costura.	2
Torturador: Especialista na arte de causar dor.	2
Tratador de Animais: Guarda e cuida da saúde de animais.	2
Tutor: Responsável pela criação de um órfão rico.	3
Vidraceiro: Constrói objetos de vidro ou espelhos.	2

Artistas e Mercadores

Artesão: Constrói utensílios de variados tipos.	2
Artesão-mestre: Constrói Obras-primas.	3
Bobo da Corte: Entretém multidões com suas bobagens.	2
Bufão: Segurança a serviço de um mercador.	2
Carpinteiro: Faz e conserta objetos e móveis de madeira.	2
Charlatão: Se diz sábio ou curandeiro.	2
Comediante: Ator que diverte as multidões.	1
Comerciante: Arruma e vende mercadorias.	2
Contorcionista: Capaz de fazer truques com o corpo.	1
Cospe-fogo: Consegue tirar fogo da própria boca.	1
Escravagista: Comerciante que cuida e vende escravos.	3
Fazedor de Flechas: Faz flechas de excelente qualidade.	2
Fazedor de Velas: Produz ceras e óleos para iluminação.	2
Ferreiro: Trabalha com diferentes metais e ligas.	2
Grande Mercador*: Dono de um negócio lucrativo.	7
Líder de Caravana: Organiza e orienta caravanas.	3
Líder de Guilda*: Responsável por uma guilda.	8
Mágico: Prestidigitador cujos truques parecem feitiçaria.	1
Malabarista: Especializado em acrobacias e malabares.	1
Menestrel: Contador de histórias e elegante músico.	2
Músico: Especialista em um ou mais instrumentos.	1
Oleiro: Quem faz potes, tigelas e jarras de argila.	2
Sapateiro: Faz e conserta calçados, cintos, etc.	2
Trovador: Menestrel especializado em trovas e poesias.	2

Padres e Druidas

Anacoreta: Um clérigo eremita.	1
Ancião: Velho druida reverenciado pela sua sabedoria.	4
Bardo: Guardiã das histórias e canções do Povo Antigo.	2
Caçador de Bruxas: Caçador de hereges e infiéis.	3
Bispo: Líder da Santa Igreja em um país.	9
Druida: Guardiã dos mistérios dos Cultos Antigos.	2
Escriba: Aquele que serve à Igreja copiando textos.	2
Arquidruida: Líder dos Cultos Antigos em um país.	9
Iniciado: Aprendiz de padre.	1
Magico: Druida iniciado nos mistérios da magia arcana.	0
Matriarca: Líder de um refúgio de sacerdotisas.	9
Monge: Clérigo que vive isolado em um monastério.	1
Paladino: Cavaleiro criado por padres a serviço da igreja.	1
Padre: Guardiã dos mistérios da Santa Igreja.	2
Patriarca: Líder da Santa Igreja em uma comunidade.	6
Ranger: Andarilho leal aos druidas e aos costumes antigos.	2
Sacerdotisa: Guardiã dos mistérios dos Cultos Antigos.	2
Santo: Padre ou paladino capaz de fazer milagres.	5
Oráculo: Druida que possui o dom da magia.	4
Ovato: Aprendiz de druida, uma espécie de bardo.	1

Soldados e Comandantes

Arqueiro: Soldado especializado com o arco.	2
Bailio: Coordena uma vintena de soldados numa batalha.	3
Batedor: Guia especialista em reconhecimento de terrenos.	2
Cavalariano: Lanceiro especializado em combate montado.	2
Cavaleiro: Soldado de elite do Grande Reino.	3
Capitão: Responsável pela guarda de uma fortaleza.	4
Duelista: Lanceiro especialista em combates singulares.	2
Escudeiro: Aprendiz de cavaleiro.	1
General: Responsável por um exército.	5
Guarda: Responsável pela segurança da nobreza.	2
Guardião: Responsável pela segurança de uma pessoa.	2
Lanceiro: Soldado especializado em confronto direto.	2
Mercenário: Serve a quem lhe oferecer mais pilhagens.	1
Miliciano: Cuida da segurança de uma comunidade.	2
Rastreador: Andarilho que serve aos exércitos.	2
Vigia: Responsável pela vigília de um determinado local.	2

Lordes, Nobres e Monarcas

Campeão: O melhor guerreiro de uma comunidade.	5
Chefe Local: Regente de um centro populacional.	9
Cortesão: Elegante membro da corte real.	4
Dama: Cuidada e treinada para ser uma boa esposa.	4
Diplomata: Especialista em disputas políticas.	4
Duque-de-guerra: General responsável por uma região.	9
Emissário: Mensageiro e representante de um monarca.	4
Grande Rei: Único governante acima de todos os reis.	10
Magistrado: Responsável pelo cumprimento das leis.	5
Nobre Capitão: Nobre responsável por uma fortaleza.	4
Nobre Cavaleiro: Cavaleiro que pertence à nobreza.	4
Nobre Conselheiro: Profundo conhecedor de um tema.	4
Nobre Curador: Responsável pelas terras de um rei.	4
Rainha: Esposa do rei.	5
Rei: Governante absoluto de uma nação.	10
Senescal: Nobre castelão; cuida dos eventos da nobreza.	4

Tendência

Em *Crônicas de Avalon*, para cada combinação de tendências existe um título particular: Justo (leal e bom), Bondoso (neutro e bom), Vingador (caótico e bom), Ordeiro (leal e neutro), Neutro (totalmente neutro), Inconstante (caótico e neutro), Egoísta (neutro e mau), Vil (leal e mau) e Destruidor (caótico e mau).

É possível que personagens de tendências opostas possam viver em harmonia. Para os britânicos, os verdadeiros inimigos estão mais entre os estrangeiros do que entre personagens de tendências aparentemente incompatíveis. Um paladino Justo (leal e bom) pode se aliar a um lorde Egoísta (neutro e mau) para aniquilar os invasores que tentarem tomar suas terras, mesmo se as suas tendências forem idênticas à sua.

Bem e Mal: Para os povos do Grande Reino, o que separa o bom do mau indivíduo não são suas intenções, mas suas ações. Um cavaleiro Vil (leal e mau) que costuma espancar seus serviçais, mas que se mostra um protetor incansável de seu povo sempre será tratado como um bom homem, até mesmo pelos padres que poderiam condená-lo ao perceber sua tendência.

Lei e Caos: A Santa Igreja e os Cultos Antigos têm posições distintas no que tange a relação da humanidade com a lei e o caos.

Clérigos: apenas a Ordem pode livrar homens e mulheres do toque do inferno. Por essa razão, o Caos em todas as suas formas é combatido pelos seguidores do cristianismo.

Druidas: a Ordem e o Caos, assim como o bem e o mal, são dois lados da natureza humana que precisam estar em equilíbrio para que um indivíduo não se perca no caminho do conhecimento.

Magos: acreditam que apenas no Caos os Deuses Antigos podem ouvir os britânicos e finalmente retornar à Velha Britânia para expulsar os saxões e os cristãos deste solo sagrado.

Patrono

Da mesma forma que um senhor feudal da Idade Média, o Patrono é um poderoso indivíduo de influência incontestável. Aqueles que vivem e trabalham em seus domínios lhe devem obediência e respeito, pois como líder político e militar, o Patrono possui autoridade para lhes fazer o que bem entender.

Os patronos são definidos exclusivamente pelo Mestre.

Tipos: Existem três tipos de Patronos: os que governam um centro populacional (Patrono Local), os que governam uma parcela do reino (Patrono Regional) ou toda a nação, o monarca (Patrono Nacional). Os patronos locais são subordinados ao regionais onde se encontram seus centros populacionais, assim como todos os patronos regionais são subordinados ao rei. Ou seja, direta ou indiretamente, todos os habitantes de um reino têm o seu monarca como patrono.

Área de Atuação: Para definir quem é o Patrono do personagem, é preciso saber a sua Área de Atuação. Se um indivíduo jamais vai além do centro populacional, ele deve obediência ao Patrono Local. Se a sua atividade o restringe a uma região do reino apenas, deve respeito ao Patrono Regional. Se lhe é permitido cruzar o país, ele se submeterá apenas ao monarca. Quando se vai além da Área de Atuação é preciso ter cuidado para não ser capturado por algum inimigo, pois seu Patrono poderá ficar impedido de salvá-lo para evitar um incidente diplomático.

Lealdade

Em razão dos constantes abusos de poder e o jogo de vida e morte que são obrigados a enfrentar nas mãos dos soldados, os vassallos tendem a respeitar um patrono mais por medo do que por admiração. Se por um lado existe um comprometimento formal para com o patrono, também é comum na Velha Britânia que a lealdade se estenda além, a uma outra pessoa ou figura.

A Lealdade de um personagem é escolhida pelo jogador e pode ser voltada para um indivíduo, uma organização, uma instituição ou uma de suas subdivisões. A forma como cada pessoa presta sua Lealdade depende da Tendência e do Comportamento. Ao longo da vida, é possível, apesar de raro, mudar a Lealdade.

Instituições: São grupos sociais e/ou políticos que, em razão da tradição, da fé ou do ouro reúnem uma verdadeira massa de seguidores, cujas forças reunidas são aplicadas em busca dos mesmos ideais. As instituições (Grande Reino, Cultos Antigos, Santa Igreja e A Guilda) diferem das diferentes e quase infinitas organizações pois são muito mais antigas e poderosas.

Grande Reino



Desde que o lendário herói Beli Mawr tornou-se o primeiro Grande Rei as monarquias têm governado o arquipélago britânico. Por trás de cada monarca se estende uma infinidade de seguidores: nobres, lordes, exércitos, magistrados, entre muitos outros. Durante o período de Artorius, nove reinos britânicos existem na Grande Ilha, mais um reino vassalo composto por escravos saxões.

Por mais que existam diferentes instituições na Velha Britânia, apenas os reis verdadeiramente governam as terras dos homens, apoiados pelos Cultos Antigos, pela Santa Igreja e as Tradições de Cavalaria. Cada reino possui sua própria soberania e cada país tem uma posição diferente em relação às instituições.

Rico e próspero, o reino de **Logres** tem sido a capital dos Grandes Reis pelas últimas três gerações, mas atualmente tem sido ameaçada por conspirações; a **Durnovária** é um pequeno reino próximo de Camelot, dominado por poderosos mercadores; **Powys**, onde outrora já foi uma ilustre nação, atualmente vive no caos, guardado por exércitos mercenários que protegem seu ambicioso monarca; na terra da **Cornualha** vive um povo simples e orgulhoso, oprimido por um velho tirano odiado por todos; **Estregales e Gales do Norte** já foram um só reino, de onde surgiram os Cultos Antigos, mas agora apenas o segundo ainda se mantém fiel, proibindo a entrada de padres em suas terras; **Gwent** é a capital da Santa Igreja e o lugar onde as tradições romanas ainda sobrevivem no arquipélago; no norte, **Malahaut** e **Rheded** são os dois reinos mais distantes e menos privilegiados, cercados por tribos primitivas e que constantemente são obrigados a combater os bárbaros das Terras Altas; e **Lloegyrr**, as Terras Perdidas, os domínios em que Artorius deixou aos escravos saxões depois de derrotá-los na batalha do Monte Badon.

Outros países fora da Grande Ilha são conhecidos dos britânicos, como Lothian, que já foi leal a Artorius, mas recentemente caiu nas mãos dos selvagens pictos das Terras Altas; Benoit e Broceliande no continente, reinos britânicos invadidos e tomados pelos francos. Na Irlanda, cinco reinos dividem a ilha pela guerra e pelo ódio: Munster ao sul, Connacht no oeste, Ailech no norte, além das cristãs Leinster e Ailech no norte e no leste.

Cultos Antigos



Os druidas existem na Velha Britânia desde que o homem aprendeu a caminhar; suas tradições foram criadas quando os Deuses ainda viviam neste mundo. Ao lado de cada rei, sempre houve um sacerdote dos Cultos Antigos. Antes de Roma, antes dos cristãos.

Nem mesmo a queda de Ynis Mon e a morte da rainha Boudicca foram suficientes, no entanto, para dar um fim à arrogância e ao orgulho dos druidas. Poucos se lembram que já foram obrigados a se apresentarem como bardos, para que não fossem mortos pelos centuriões, antes das legiões abandonarem a Velha Britânia.

Com o passar dos séculos, os druidas se tornaram arrogantes, impacientes com a ignorância mundana. Vários deles viviam isolados das maiores comunidades quando os padres começaram a se instalar entre as multidões.

Os Cultos possuem três facções: os **Cultos dos Doze Deuses**, que guardam as histórias da passagem dos doze Deuses britânicos pela Velha Britânia, e podem ser encontrados em todas as partes do Grande Reino; o **Culto à Deusa**, que reconhece os Deuses britânicos, mas trata todos os Deuses como se fossem um Deus, e todas as Deusas como se fossem uma Deusa, a quem chamam de Donzela-Mãe-Anciã ou Grande Mãe; os **Cultos Sangrentos** são na verdade, uma infinidade de pequenos cultos primitivos que adoram divindades que exigem sacrifícios de sangue e morte.

Mesmo que a doutrina dessas facções seja diferente em muitas formas, todos se respeitam e protegem para não deixar os Cultos Antigos ainda mais frágeis. Diferente dos cristãos, reconhecem e respeitam o poder de todo tipo de divindade de qualquer religião.

Santa Igreja



Pouco mais de um ou dois séculos depois da chegada de José de Arimatéia à Velha Britânia, os cristãos já se proliferavam na cidade portuária da Durnovária, depois em Glastonbury, onde o santo foi enterrado. Nesse período, os que se declaravam druidas eram

executados pelos legionários, o que proporcionou a vinda de outras religiões do continente, entre elas a Santa Igreja.

Os padres ensinam sobre o perdão divino, a vida eterna após a morte e a passagem para o paraíso ou para o inferno. Estas idéias conquistaram muitos britânicos desde cedo, e logo a Santa Igreja se tornou mais forte que a milenar religião dos druidas.

Existem três correntes dentro da Santa Igreja que dividem o poder no período da busca pelo Graal: os **Cristãos Romanos**, ortodoxos que acreditam cegamente que a capital espiritual do mundo fica no oriente, onde o Messias veio ao mundo dos homens para redimi-los de seus pecados; os **Cristãos Britânicos**, uma nova ordem que vem crescendo em influência nos últimos anos e preceitua que Camelot é o centro do universo, pois Artorius seria o preferido de Deus; e os **Cristãos Celtas**, que diferente do resto da Santa Igreja, acreditam que o Deus cristão seria apenas um de muitos outros, e que todos deveriam ser respeitados apesar de reconhecerem a superioridade do seu Deus.

Apesar das inúmeras discussões e intrigas entre essas correntes, nenhum de seus líderes jamais ousaram se enfrentar abertamente, pois todos entendem que a força da fé cristã só prevalecerá enquanto estiverem unidos na mesma causa divina. No entanto, os rumores de disputas internas parecem ocorrer tanto quanto entre os druidas e suas diferentes facções.

A Guilda



No Grande Reino, por lei todo artesão tem o direito de formar uma guilda de sua especialização caso ainda não exista uma em seu país. Ali, ele se reunirá com outros praticantes da mesma arte para que seus conhecimentos não se percam com o tempo. Essas

guildas devem ter apenas membros da mesma especialidade e não podem jamais se aproximar de nenhuma outra guilda, uma tentativa de evitar que percebam que, unidas sob uma mesma liderança, as guildas reuniriam um enorme poder.

Apesar de todas as regras e leis, acredita-se que por trás das guildas existe uma instituição velada conhecida como "A Guilda", que defende os interesses de artesãos, comerciantes e um punhado de ladrões, e dizem que o Ratir da Durnovária estaria por trás dela.

Há quem acredite, porém, que como ninguém jamais revelou qualquer evidência sobre sua existência, essa história possa não ser verdadeira. No entanto, dizem as más línguas que os mercadores conseguiram fazer com que o rei Ratir chegasse ao poder, e com a sua ajuda planejam controlar comercialmente os outros reinos da Velha Britânia. O rei Ratir nega estas afirmações, apesar de sua influência se estender por quase todo o Grande Reino, onde possui negócios em quase todos os cantos.

Organizações

Apesar das organizações não serem tão poderosas quanto as instituições, existem muitos grupos que exercem razoável influência sobre certas regiões do Grande Reino. Cada uma delas possui tamanho, influência e características diferentes umas das outras.

Tradições de Cavalaria: Os cavaleiros da Velha Britânia dividem-se em seis tradições: Lobos Castanhos, Fúrias de Gales, Ordem da Cruz, Companheiros de Artorius, Lanças Negras e Távola Redonda. Cada uma delas, uma organização diferente comprometida a servir os reis. Como não possuem lideranças próprias e estão espalhadas pelo Grande Reino, é comum encontrar cavaleiros de uma mesma tradição em lados opostos no campo de batalha.

Tribos das Montanhas: Todas as regiões montanhosas da Grande Ilha são repletas de pequenas comunidades primitivas, que fazem dos bárbaros seus braços armados. Cada tribo leva o nome de seu líder e deve ser tratada como uma organização distinta. Acreditam que no mundo dos sonhos certos espíritos-animais os protegem.

Culto a Mitra: Sociedade secreta religiosa, composta exclusivamente por guerreiros experimentados e honrados. Trazido pelos legionários romanos, o Culto exige que seus membros se portem com dignidade no campo de batalha; nos seus encontros em cavernas secretas, mesmo os inimigos jurados devem deixar suas diferenças de lado.

Torre Solitária: Desde que Merlin se aliou a Morgana e se instalou em Gales do Norte, ele 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 das Montanhas Altas.

Devoção

A religião é uma parte tão significativa do séc. VI d.C. que todos os jogadores devem ter em mente que não existe uma única alma imune à superstição e o receio da fúria divina. Não há exceções. Dependendo do Deus a quem o personagem presta sua Devoção, o habitante da Grande Ilha pode pertencer a uma das duas religiões rivais: a **Santa Igreja** ou os **Cultos Antigos**.

Caso o personagem seja um clérigo, paladino, druida, sacerdotisa ou patriarca, sua lealdade normalmente está voltada para uma das subdivisões da instituição ao qual presta Devoção.

Terra Natal

Não se deve entender por Terra Natal o lugar onde um indivíduo nasceu, mas sim onde viveu sua infância e juventude. A partir da escolha do jogador, para cada Terra Natal há um bônus para uma perícia específica e uma lista com os três primeiros idiomas que os habitantes daquele reino mais estão acostumados.

Idiomas Iniciais: 1 + (modificador de Inteligência, mínimo de zero). A não ser que o Mestre diga o contrário, os primeiros três idiomas devem ser escolhidos entre os da lista oferecida pelo reino. Clérigos e paladinos podem adicionar a esta lista o idioma Romano (Cristão), assim como o idioma Pagão (Druídico) para os druidas.

O Britânico é a língua mais encontrada no Grande Reino, portanto deve ser tratada como idioma padrão na Velha Britânia.

Logres



Atual Rei: Artorius, o Justo.

Capital do Grande Reino nas últimas três gerações, o reino de Logres é o coração do mundo britânico civilizado. Ali, os costumes e a etiqueta aprendidos com os romanos não foram esquecidos pelo povo, mesmo os mais pobres sabem como se portar diante da realeza. No auge do governo de Artorius, a boa administração e as pilhagens tiradas dos inimigos ajudaram as comunidades a prosperar como não acontecia há séculos. Entretanto, desde que os cavaleiros da Távola Redonda desapareceram em busca do Graal, o reino caiu nas mãos de traiçoeiros e ambiciosos nobres que secretamente planejam derrubar o decadente monarca de Camelot.

Bônus: +2 Diplomacia.

Idiomas: Britânico, Pagão (Druídico) e Romano (Cristão).

Comunidades Maiores: Camelot, Lindinis, Abona, Aquae Sulis, Sorviodonum, Venta, Dunum, Caleva e Glastonbury.

Durnovária



Atual Rei: Ratir, o Mercador.

Uma enorme cidade cercada pelo mar e por Logres, assim se resume este país governado pelo rei e sua misteriosa Liga de Mercadores, um grupo cuja influência alcança várias guildas do Grande Reino. Sua população tem por hábito ser arrogante e esnobe com os estrangeiros, pois a metrópole portuária é um dos mais ricos e importantes centros urbanos da Grande Ilha.

Bônus: +2 Blefar.

Idiomas: Britânico, Romano (Cristão) e Saxão.

Gwent



Atual Rei: Maleus, o Penitente.

Reino onde existe a maior concentração de romanos e cristãos em toda ilha; seus habitantes ainda vivem como se as legiões de Roma jamais tivessem partido.

A forte influência na arquitetura, nos trajes e nas maneiras civilizadas só não são mais fortes que o poder da Santa Igreja sobre a população. Em nome de seu Deus, único e absoluto, os patriarcas de cada comunidade têm o poder de transformar multidões em massas de fanáticos, dispostos a apedrejar e espancar quaisquer infelizes que estiverem no caminho de seus desígnios divinos, especialmente as sacerdotisas de Avalon e Ynis Mon. Quando não estão transtornados em seus rituais religiosos, costumam ser amáveis e hospitaleiros com todos que não parecem estar relacionados aos druidas.

Bônus: +2 Conhecimento: Religião (cristã).

Idiomas: Britânico, Romano (Cristão) e Pagão (Druídico).

Comunidades Maiores: Corinium, Warwick, Ratae e Illes.

Powys



Atual Rei: Gorffyd, o Bruto.

Por séculos foi o reino maior e mais poderoso do Grande Reino; seu exército, o mais repleto de êxitos da história britânica. Mas apesar desse passado de glória, graças às batalhas internas que dividiram o país nos últimos anos, os habitantes vivem na miséria. Os exércitos apenas conseguem conter novas rebeliões com a ajuda de violentos mercenários. A família do atual monarca pertence a uma antiga linhagem de guerreiros-bárbaros, cujos jovens acreditam ser possível fazer o que bem entender de seus vassalos sem que seus atos e crimes hediondos sejam punidos. Até então, estes guerreiros parecem estar certos, pois o rei jamais censurou qualquer um do seu sangue, o que trouxe de volta os tempos de selvageria no país. Por essas e outras razões, a qualquer momento um novo grande conflito interno pode ser deflagrado nesse país arruinado.

Bônus: +2 Intimidação.

Idiomas: Pagão (Druídico), Britânico e Irlandês.

Comunidades Maiores: Caer Sws e Dinnewrac.

Cornualha



Atual Rei: Mark, o Velho.

Terra de ventos e tempestades inclementes, este reino é conhecido por ter um dos mais fortes exércitos do Grande Reino. Mesmo sem ter sido presenteada pelos romanos com grandes aquedutos ou ricos centros populacionais, o país possui muitas minas de ferro, estanho e outros metais preciosos, muitas delas construídas após os primeiros anos de dominação romana. Com todo esse tesouro natural, seus habitantes conseguiram compensar suas fracas colheitas e levantar construções que atualmente perdem apenas em beleza e grandiosidade às de Logres e Gwent. Sua população é orgulhosa, mas confiante, trabalhadora e leal, apesar do rei ter se mostrado nas últimas décadas um déspota ambicioso e egoísta.

Bônus: +2 Ouvir.

Idiomas: Britânico, Pagão (Druídico) e Irlandês.

Comunidades Maiores: Tintagel, Isca, Dmilioc, Myrbryn e Valionorum.

Estregales



Atual Rei: Lamorak, o Bravo

Todas as florestas, colinas e vales que se encontram ao sul das Montanhas Altas pertencem a este reino, considerado a terra natal do povo pagão, já que ali foi a morada de Beli Mawr, primeiro Grande Rei da Velha Britânia. Originalmente leais aos druidas, boa vários de seus habitantes converteram-se ao cristianismo junto com Artorius. Os lordes locais, ainda fiéis às antigas tradições, têm encontrado dificuldade para lidar com o número cada vez maior de cristãos que entram em conflito com os seguidores remanescentes dos Cultos Antigos. De todos os lugares onde existe grande tensão entre druidas e padres, é ali que ocorrem os piores conflitos e o ódio mútuo pode alcançar proporções inimagináveis.

Bônus: +2 Escalar.

Idiomas: Pagão (Druídico), Britânico e Irlandês.

Comunidades Maiores: Caerleon, Silúria e Menevia.

Gales do Norte



Atual Rei: Uriens, o Moribundo

Se por um lado Estregales é o berço do povo pagão, Gales do Norte é onde se encontra a alma dos Cultos Antigos. Ali, a ameaça cristã foi afastada antes que pudesse criar mais raízes, e druidas e sacerdotisas possuem mais autoridade que os comandantes dos exércitos que defendem o país. Dizem as más línguas que a mulher que governa o reino, a rainha-sacerdotisa Morgana, a Fada, mantém seu velho marido preso num feitiço que o deixou tão enfraquecido que nem ao menos permite se levantar da cama. Aqueles que defendem a rainha acreditam que, na verdade, ela é a única razão do rei ainda estar vivo, e que se estivesse consciente, Uriens aprovaria todas as melhorias que sua esposa trouxe ao seu país e à população.

Bônus: +2 Conhecimento: Religião (pagã).

Idiomas: Pagão (Druídico), Britânico e Irlandês.

Comunidades Maiores: Lleyrn, Gwynedd, Cornóvia, Ynis Mon e Pomitain.

Malahaut



Atual Rei: Lancaster, o Estrategista.

Há pouco mais de duas gerações o reino não passava de uma terra instável, onde em meio às primitivas tribos e os violentos bandos de mercenários, o único refúgio seguro era a metrópole romana Eboracum. Atualmente, essa nação passou a garantir a segurança das caravanas de comércio graças às sucessivas vitórias do atual monarca, um antigo general de Logres colocado no trono por ordem de Artorius. Apesar das ameaças constantes de forças rebeldes, o novo rei tem trazido dignidade e confiança aos habitantes da região, que hoje se sentem capazes de responder a quaisquer invasões inimigas, mesmo nas condições menos favoráveis. Diferente dos outros reinos da Velha Britânia, seu rei não é reconhecido por toda a população como o supremo governante daquela nação, especialmente entre os rebeldes que vivem isolados nas Montanhas Brancas e as tribos de bárbaros derrotadas por Lancaster nos últimos anos.

Bônus: +2 Observar.

Idiomas: Britânico, Picto e Saxão.

Comunidades Maiores: Eboracum, Nerac, Nolien e Licester.

Rheged



Atual Rei: Coel, o Nobre.

Muito distante das terras civilizadas, este precário reino apenas se mantém pela dureza de seus humildes habitantes e pelo sábio governo do velho rei Coel. Suas minas de ferro e ouro são os únicos recursos que incentivam os sulistas a estabelecerem tão longas e arriscadas rotas de comércio. As caravanas chegam do sul trazendo armas, suprimentos e equipamentos, para depois rapidamente retornarem com baús abarrotados de lingotes. Responsáveis pela guarda da Muralha de Adriano e pela defesa contra os ataques dos selvagens pictos da rainha-bruxa das Terras Altas, os exércitos do rei são obrigados a se valerem de armadilhas e truques para evitar serem massacrados pelo inimigo.

Bônus: +2 Sobrevivência.

Idiomas: Britânico, Picto e Saxão.

Comunidades Maiores: Carduel, Caer Dun, Nohaut e Cadic.

Lothian



Algumas vezes os britânicos tentaram ocupar as terras acima da Muralha de Adriano. A mais recente dessas tentativas foi há mais de trinta anos, quando o general Lot – um dos mais importantes aliados do jovem Artur na unificação do Grande Reino – foi

presenteado com esta região para fundar uma nação que passaria a se chamar Lothian. Nos primeiros anos, seus exércitos foram capazes de repelir os pictos que viviam ali, e por duas décadas o país prosperou, até que as tribos das Terras Altas se reunissem novamente sob a liderança de uma misteriosa rainha-bruxa. Não apenas o castelo de Lot foi tomado, como todos os britânicos que haviam se estabelecido foram torturados e mortos pelos pictos, que agora planejam estender sua vingança até o reino de Rheged.

Bônus: +2 Sobrevivência.

Idiomas: Britânico, Picto e Saxão.

Lloegyr

As Terras Perdidas, como é conhecida a região, é o domínio retomado pelo Grande Rei Artorius na batalha do Monte Badon, quando seus exércitos venceram os saxões. Nesse período, seus líderes foram mortos ou banidos, e levou mais de uma década até que novas figuras se destacassem entre os jutos, anglos e saxônios. Como os britânicos jamais mostraram interesse além de capturar escravos e cobrar tributos, os saxões conseguiram se recuperar e agora mais uma vez ameaçam a segurança do Grande Reino

Bônus: +2 Sobrevivência.

Idiomas: Saxão, Britânico e Franco.

Outros Reinos

Na Irlanda existem cinco reinos: **Munster** ao sul, **Connacht** no oeste, **Leinster** no leste, e **Ailech** e **Dal Riada** no norte. Seus reis não entram em contato com o Grande Reino e preferem ficar isolados, atracados em batalhas uns contra os outros

Na Bretanha Menor, no continente, os britânicos possuíam dois reinos: **Broceliande** e **Benoic**, destruídos pela selvageria dos bárbaros francos. Outros reinos são conhecidos pelos britânicos, mas todos estão distantes demais para estabelecer laços.

Novos Talentos

Mais que uma característica especial ou a ampliação de uma capacidade pré-existente, o talento em *Crônicas de Avalon* pode funcionar como “trunfo de narrativa”, ou seja, um meio do jogador intervir na aventura em benefício do seu personagem.

Arma Preferida

No Grande Reino, é comum um soldado ou selvagem escolher uma arma como sua de preferência e nela se destacar das demais. Este talento só pode ser comprado uma única vez.

Benefício: Cada Estilo de Combate abaixo oferece um benefício diferente; as armas citadas são as únicas modificadas pelo talento.

Arco Longo: O arqueiro pode subtrair do seu bônus de ataque um valor de até +5 para diminuir a Redução de Dano (ou a Absorção, ver pág. 45) do oponente até zero, mesmo com flechas comuns.

Espada Longa: Estando com a outra mão livre é possível ter o mesmo benefício do talento *Fintar Aprimorado*, com um bônus de +4 em *blefar* contra o inimigo para esta disputa.

Lança Longa: Esta arma normalmente só permite um guerreiro atacar à distância. Com esta técnica, o lanceiro pode atacar inimigos próximos e afastados até o seu alcance, desde que a área adjacente atrás não possua obstáculo para recuar o excesso do cabo da lança (ação livre) e manter sua ponta colada no oponente.

Espada Curta: Com esta técnica, o guerreiro manejando uma espada curta ignora 2 pontos de Classe de Armadura (ou Absorção) em combate. Este talento não funciona contra armaduras naturais, mágicas ou cujo bônus de proteção seja +5 ou maior.

Machado: Por lutar de maneira agressiva, o combatente pode receber um bônus de +2 nos ataques com qualquer tipo de machado. Entretanto, sua Classe de Armadura (ou Defesa) será penalizada em -2 até a sua próxima rodada.

Alfabetizado

A escrita foi introduzida na Velha Britânia por padres romanos. Desde então, este conhecimento se tornou um dos mais importantes trunfos da Santa Igreja na política britânica, pois mesmo os reis e chefes tribais mais alinhados aos Cultos Antigos precisam do auxílio de um sacerdote cristão para decifrar estas mensagens escritas.

Para os druidas, a escrita é mais do que a palavra desenhada, é um tipo de maldição cristã que estende a sabedoria de um padre num pergaminho e faz com quem o leia possa repetir seu conteúdo, sem jamais compreender o que está escrito. Em Avalon, qualquer druida que mostre saber ler e escrever é condenado ao exílio.

Pré-requisitos: Int 11+, Idioma Romano (Cristão). É necessário que outro personagem com este talento o ensine aproximadamente um ano, antes que se possa comprar esse talento; vale lembrar que os padres controlam atentamente este conhecimento.

Especial: Clérigos recebem este talento gratuitamente no primeiro nível, mesmo se não puderem atender aos pré-requisitos.

Benefício: O personagem poderá ler e entender os idiomas do seu conhecimento, sendo necessário ainda assim gastar pontos de perícia para compreendê-los. A escrita Romana (Cristã), é a única utilizada em larga escala na Velha Britânia.

Normal: Um personagem sem este talento não sabe ler nem escrever direito, sendo necessário fazer um teste de *decifrar escrita* (ver Livro do Jogador) para compreender o conteúdo de um texto.

Fanatismo

Seu envolvimento com a fé é tão grande que torna possível questionar os poderes de outros Deuses, mesmo numa época em que o medo da fúria divina aterroriza a maioria da população.

Benefícios: Um cristão fica imune ao talento *Proteção Divina* dos druidas e recebe um bônus de moral de +2 contra magias de druidas, magos, andarilhos e bardos. Se o personagem for leal aos Cultos Antigos, fica imune ao talento *Proteção Divina* dos cristãos e recebe um bônus de +2 contra magias de clérigos e paladinos.

Desvantagem: Todo efeito de *Proteção Divina* vinda da mesma fé terá um modificador de CD +10 para resistir.

Levantar Parede de Escudos

De todas as manobras militares utilizadas pelos britânicos, a parede de escudos é considerada a mais importante de todas: um grupo de lanceiros posicionados lado a lado, onde cada guerreiro utiliza seu escudo para proteger o companheiro à esquerda, e com a lança longa (empunhada com uma mão apenas) se volta contra o inimigo. Um personagem com este talento tem a capacidade de organizar até vinte homens, de maneira a formar uma parede de escudos compacta e eficiente, que pode se juntar a outras formações e criar uma gigantesca e terrível muralha de escudos e lanças.

Benefícios: Assim que um grupo de lanceiros fecha a formação a partir das ordens do personagem (ação padrão) na rodada seguinte cada integrante da parede de escudos não poderá ser atacado pelos flancos e receberá um bônus de +2 para a Classe de Armadura (ou Defesa) referente ao escudo do soldado à direita. Este bônus não se estende ao soldado da ponta direita da formação.

Em formação, os soldados podem segurar uma lança longa com uma mão como se estivessem com as duas. Sempre que um ou mais soldados optarem por fazer ataques cooperativos, o bônus de circunstância passará a ser +3 ao invés de +2 para o parceiro (se um general usar *Ordenar Cooperação*, o bônus continuará +4). Uma parede de escudos pode apenas andar e irá se desfazer por ordem do comandante ou quando um terço ou mais dos homens não estiverem posicionados ou aptos para o combate.

Normal: Como a parede de escudos não consegue ficar compacta o bastante, o bônus do escudo de cada soldado é apenas aplicado ao homem à esquerda, e não para ambos. Ataques cooperativos funcionam normalmente, apesar da proteção dos flancos se manter.

Liderança (Revisada)

Alguns indivíduos possuem o dom de atrair pessoas e investir nelas uma confiança tão grande, que são capazes de fazê-las acompanhar até mesmo nas situações mais adversas. Com esse talento, o personagem consegue inspirar profundamente a admiração daqueles a sua volta e fazer com que seus seguidores se ponham à sua disposição, mesmo se isso signifique risco de morte. Ele terá ainda à seu serviço um punhado de seguidores e um parceiro para acompanhá-lo e auxiliá-lo.

Pré-requisito: Seis níveis, distribuídos em quaisquer classes.

Benefícios: Com este talento, o jogador terá um número determinado de *Seguidores* e um *Parceiro* ao qual o jogador pode escolher povo e classe(s).

Seguidores: São personagens menores, sem ficha diferenciada. Quando este talento é comprado, 1d4 + (modificador de Carisma) Seguidores deverão aparecer para o personagem nos próximos

dias ou semanas. A cada novo nível, mais 1d4 deverão surgir da mesma forma. Todo Seguidor começa no segundo ou terceiro nível (decisão do Mestre) e ganha apenas um nível a cada três do líder.

Caso um ou mais Seguidores morram, estes serão substituídos por um mesmo número de novos Seguidores num período de 1d4 meses. Se o líder oferecer uma razão grave para desapontá-los, alguns poderão abandoná-lo, sem ser desta forma substituídos. A diferença entre um Seguidor e qualquer outro tipo de servo é que o primeiro jamais tomará qualquer ação consciente contra o seu senhor; o segundo pode eventualmente trair a sua confiança ou de alguma forma se voltar contra os seus interesses.

Parceiro: Além dos Seguidores, outro personagem deverá se destacar como o mais importante de todos. Possui ficha própria e pode interagir da mesma forma que um PdM regular. Em algumas aventuras, o jogador pode utilizá-lo no lugar do seu personagem, desde que com a aprovação do Mestre.

Seu nível inicial é igual a um terço do nível do líder, mais seu modificador de Carisma, sendo no mínimo de terceiro nível e no máximo dois níveis a menos que o líder. O parceiro jamais poderá trair a confiança de seu senhor, a não ser que esteja sendo controlado por magia ou alguma forma severa de manipulação. Como qualquer Seguidor, o Parceiro ganha apenas um nível a cada três do líder. Em caso de morte, o Parceiro pode ser substituído em 1d4 meses.

Especial: Este talento é um poderoso trunfo de narrativa que deve ser controlado pelo Mestre para não tumultuar o grupo de jogo. Alguns jogadores podem ser proibidos de comprá-lo.

Perícias Aprimoradas

Existem duas maneiras de melhorar os valores das perícias do personagem: comprando o talento *Foco em Perícia* para melhorar uma única perícia escolhida, ou um dos talentos listados abaixo, que aumentam duas perícias a partir de uma característica comum. Uma coletânea destes talentos já publicados se encontra abaixo.

Estes modificadores são todos cumulativos.

Talento:	+2 para as Perícias:
Acrobático	Acrobacia e Saltar
Afinidade c/ Animais	Adestrar Animais e Cavalgar
Ágil	Equilíbrio e Arte da Fuga
Ardiloso	Blefar e Obter Informação
Aristocrata	Conhecimentos: Nobreza e Religião
Artista Nato	Atuação e Disfarces
Atlético	Escalar e Nadar
Auto-suficiente	Cura e Sobrevivência
Diligente	Avaliação e Decifrar Escrita
Diplomata	Diplomacia e Sentir Motivação
Fanático	Conhecimento: Religião e Intimidar
Foco em (Perícia)	+3 em uma única perícia escolhida
Fraudulento	Disfarces e Falsificação
Investigador	Obter Informação e Procurar
Lacernia	Abrir Fechadura e Prestidigitação
Dom p/ Comércio	Avaliar e Blefar
Mãos Leves	Prestidigitação e Usar Cordas
Mestre das Ervas	Conhecimento: Natureza e Procurar
Negociador	Blefar e Sentir Motivação
Olhos Atentos	Observar e Procurar
Persuasivo	Blefar e Intimidar
Prontidão	Observar e Ouvir
Sorrateiro	Esconder-se e Furtividade

Palavras de Poder

Druidas e sacerdotisas descobriram como utilizar a superstição de seus inimigos contra eles. Uma de suas maldições consiste em gritar ameaças em um idioma que se acredita pertencer aos Deuses, deixando seus oponentes aterrorizados, sem entender que horrores lhes estão sendo rogados à fúria divina.

Pré-requisito: Este talento não pode ser comprado, pois está restrito às classes Druida e Sacerdotisa, que o recebem gratuitamente no quarto e no terceiro nível, respectivamente.

Benefício: É preciso escolher o(s) alvo(s) numa distância de até 100m, apontar para ele(s) e começar a cuspir no chão, resmungar e gesticular de forma incompreensível (ação padrão). No início do turno seguinte, cada alvo que observou ou ouviu o druida terá de fazer um teste de Vontade para resistir a este poder.

Palavras de Poder não cancela o efeito do talento Proteção Divina e pode ser usado um número de vezes por dia igual a 3 + bônus de Carisma. Esta é uma habilidade extraordinária que afeta apenas os seres humanos deste universo, e por isso não atinge outras criaturas.

Classe de Dificuldade (CD): 10 + Nível de Druida e Sacerdotisa + bônus de Carisma - (número de alvos - 1). Druidas e sacerdotisas possuem um bônus de +10 para resistir e Paladinos são imunes.

Sucesso: quando o resultado do teste de Vontade for superior ou igual à Classe de Dificuldade, o alvo não sentirá nada além de um certo desconforto em sua mente por algum tempo.

Fracasso Parcial: se o resultado falhar por até cinco pontos, o alvo ficará 'Abalado' (ver Livro do Jogador) por 2d6+6 turnos. Pelo resto do dia, caso o druida seja visto pela vítima num raio de até 10m de distância, esta condição retornará por mais 2d6 turnos.

Fracasso Total: se o resultado falhar por um valor entre seis e dez pontos, o alvo ficará 'Assustado' (ver Livro do Jogador) por 2d6+6 turnos. Pelo resto do dia, se o druida for visto num raio de até 10m pelo alvo, esta condição retornará por mais 2d6 turnos.

Fracasso Absoluto: se o resultado falhar por um valor de dez ou mais pontos, o alvo ficará 'Apavorado' (ver Livro do Jogador) por 2d6+6 turnos. Pelo resto do dia, se o druida for visto num raio de até 10m pelo alvo, esta condição retornará por mais 2d6 turnos.

Outro druida pode utilizar este talento e fazer uma "contramagia" no mesmo turno que o druida oponente, bastando voltar-se contra ele e resmungar de volta no mesmo momento, oferecendo àqueles até 5m à sua volta um bônus de moral igual a +10 na resistência.

Proteção Divina

Acredita-se que nenhum sacerdote pode ser fisicamente atacado, caso contrário, a fúria divina pode se voltar contra seu agressor. Esta é uma habilidade extraordinária que afeta apenas os humanos deste universo, e por isso não atinge outras criaturas.

Pré-requisito: Este Talento não pode ser comprado, pois só é permitido para as classes Druida, Clérigo e Paladino, que o recebem gratuitamente no primeiro nível.

Benefícios: Desde que reconhecido como sacerdote, fica como que sob efeito da magia *Santuário*, com as seguintes modificações: 1) quem falhar no teste de resistência (CD 15) pode apenas tentar novamente 1d4+4 rodadas depois; 2) se o sacerdote fizer qualquer ataque, exceto com o talento Palavras de Poder, o efeito será cancelado até 1d4+4 rodadas depois do último golpe dado; 3) quem conseguir atacar um sacerdote poderá continuar a fazê-lo sem ter de tentar resistir de novo enquanto o combate continuar.

[Habilidade] Extraordinária

Uma Habilidade do personagem se destaca dos demais de maneira impressionante (ex. Sabedoria Extraordinária).

Pré-requisitos: Habilidade escolhida 18+

Benefício: Uma vez por sessão de jogo, você pode trocar um resultado indesejado por um 20 automático num teste de perícia ou resistência envolvendo a Habilidade escolhida.

[Posição Social] Competente

Sua experiência na atual Posição Social lhe rendeu certa facilidade com algumas perícias (ex. Soldado Competente).

Pré-requisitos: Pertencer por pelo menos dois anos como membro da Posição Social escolhida.

Benefício: As duas perícias que normalmente podem receber bônus de +2 em razão da Posição Social (pág. 28 a 31), mais duas perícias listadas abaixo, serão para sempre consideradas perícias de classe, independente da classe do personagem: Pária e Miserável (*furtividade e blefar*); Escravo e Vassalo (*esconder e ouvir*); Artista e Mercador (*obter informações e sentir motivação*); Soldado e Comandante (*procurar e ouvir*); Sacerdote (*sentir motivação*); Nobre, Lorde e Rei (*conhecimento: nobreza e Velha Britânia*)

Usar Magias (Talento Especial)

A magia está morrendo na Velha Britânia. Para ter acesso à sua progressão mágica, é preciso conhecer os mistérios dos Cultos Antigos (druidas, bardos, andarilhos, sacerdotisas e magos), da Santa Igreja (clérigos e paladinos) ou de algum patrono extraplanar contactado pelos sonhos (feiticeiros).

Pré-requisitos: Druidas, bardos, andarilhos, sacerdotisas e magos precisam das três *Marcas de Sabedoria*. Clérigos e paladinos precisam se manter puros em ao menos seis das *Sete Virtudes*. Feiticeiros necessitam de algum tipo de vínculo através dos sonhos com uma criatura dos *Reinos Míticos*. Estas informações se encontram nos Apêndices I e IV.

Benefício: Na Velha Britânia, a magia verdadeira se divide em três grupos: *Magia Divina Cristã* (clérigos e paladinos), *Magia Divina Pagã* (druidas, sacerdotisas, bardos e andarilhos) e *Magia Arcana* (magos e feiticeiros). Qualquer personagem só pode ter acesso a um destes grupos por vez, com exceção dos magos e feiticeiros, que podem ter acesso à um grupo adicional (normalmente magia pagã).

Restrições: Mesmo com este talento, qualquer magia de sexto nível ou superior não pode ser lançado por causa do enfraquecimento da magia. Ao mesmo tempo, toda magia que se converta diretamente em dano e/ou possa agredir visualmente a realidade da Velha Britânia (com exceção de *curar ferimentos* e similares) deve ser proibida pelo Mestre. No entanto, em outros planos de existência (como nos *Reinos Míticos*) todas estas restrições deverão deixar de existir.

Normal: Nenhum personagem pode ter acesso à sua progressão mágica sem esse talento, mesmo que a sua Classe diga o contrário. Ao todo no Grande Reino não devem existir muito mais que mil indivíduos abençoados com este poder.

Aspectos Sociais

Em *Crônicas de Avalon* existem três Aspectos Sociais que todo personagem possui: Reputação, Recursos e Glória; seus valores variam entre 0 e 10 pontos e devem ser anotados na planilha.

Reputação

A Reputação diz respeito ao renome de um personagem. Quanto maior, mais forte e abrangente será o seu reconhecimento. Seu valor pode ficar reduzido a zero enquanto o personagem estiver disfarçado ou de alguma outra forma ocultar sua identidade.

Valor Inicial: Reputação se baseia na classe e no nível, e pode aumentar ou diminuir de acordo com as regras abaixo.

Classes Reconhecidas: algumas classes têm maior visibilidade sobre seus feitos que outras, criando assim mais oportunidades para melhorar a Reputação. O modificador é +1 / 2 (dois) níveis de bardo, clérigo, druida, guerreiro, paladino ou qualquer classe de prestígio permitida pelo Mestre.

Classes Menos Reconhecidas: outras classes não têm as mesmas oportunidades. O modificador é de +1 / 3 (três) níveis de andarilho, aristocrata, bárbaro, especialista, feiticeiro, ladino e plebeu.

Melhorando a Reputação: existem basicamente duas formas de ganhar Reputação: quando novos níveis apontam um novo bônus de acordo com o reconhecimento da classe, ou quando o personagem vence um oponente de Reputação maior numa disputa justa.

Uma disputa justa ocorre quando dois oponentes se desafiam numa determinada prática, como tocar flauta, contar histórias, ou mesmo um combate singular até a morte. As testemunhas serão os expectadores (especialmente os bardos), que logo espalharão a notícia do resultado. Ao final de um disputa justa, se as testemunhas tiverem como espalhar a notícia e o vitorioso tiver Reputação menor que o oponente, um ponto será tirado deste e transferido para o vencedor. Só se pode desafiar para uma disputa alguém de Posição Social igual ou abaixo da sua.

Perdendo Reputação: Existem três formas de perder Reputação: 1) ser derrotado numa disputa justa; 2) ofender abertamente o seu patrono; 3) recusar o desafio de um oponente de Posição Social superior para uma disputa justa. Em todo caso, o personagem nunca deverá perder mais que um ponto de Reputação por cada evento e jamais poderá chegar a um valor negativo.

Benefício: Para cada ponto de Reputação, maior será a área de influência onde o personagem será reconhecido.

Reputação	Área de Influência	Exemplos
0 - 1	Centro Populacional	aldeão, ferreiro, soldado
2 - 3	Redondezas	capitão, sacerdote
4 - 5	Região do País	chefe local, magistrado
6 - 7	Reino	campeão, general
8 - 9	Parte do Grande Reino	bispo, arquidruída
10	Todo o Grande Reino	rei, lenda-viva

Todo personagem recebe um bônus igual ao valor da Reputação para: *diplomacia*, *obter informações* e *intimidar* quando estiver interagindo com quem reconhecê-lo. Se o herói estiver ocultando sua identidade, esse benefício não deverá ser aplicado.

Limitação: Um personagem só pode acumular Reputação até a metade do seu nível de personagem. Mesmo assim, ninguém jamais poderá ter Reputação acima de dez pontos.

Recursos

No séc. VI d.C., jóias e moedas de ouro não eram encontradas com facilidade, circulando de mão em mão pelos campos e centros populacionais. Esses tesouros eram mantidos em grandes salões, trancafiados em baús ou salas fechadas e sob a proteção de guardas. O escambo – a troca de bens – era uma prática corriqueira.

Outra forma de se conseguir alguma coisa no Grande Reino é a partir do Terço Real. Uma lei britânica diz que um terço de tudo o que se produz em um reino pertence ao seu monarca, porém, ao invés de reivindicar diretamente a propriedade desses bens, o rei permite que seus servos possam requisitá-los em seu nome.

Valor Inicial: Varia de acordo com a Ocupação (pág. 32 e 33), sem esquecer da limitação pela Área de Atuação (pág. 34).

Benefício: Se um indivíduo deseja adquirir um bem ou serviço, ele pode pagar por ele diretamente ou requisitá-lo dentro de sua Área de Atuação (ver Patrono, pág. 34). Se o pedido estiver dentro dos limites do Terço Real, será possível conseguir o que se quer. Quem tem mais Recursos terá sempre prioridade.

A cada estação (três meses), o limite para se conseguir bens e serviços de acordo com o valor de Recursos de um personagem é:

1	2	3	4	5
10po	50po	100po	150po	300po
6	7	8	9	10
600po	1.200po	2.400po	4.800po	9.600po

Os valores acima estão em peças de ouro (po) e não podem ser acumulados para serem gastos depois.

Limitação: É possível que o valor de Recursos do personagem seja inferior ao indicado na ocupação, pois existe um teto que não pode ser ultrapassado de acordo com o maior centro populacional dentro da Área de Atuação do personagem. O limite de Recursos varia: Acampamento 3, Povoado 4, Aldeia 5, Vila Pequena 6, Vila Grande 7, Cidade Pequena 8, Cidade Grande 9, Metrôpole 10.

Exemplo: Lorde Mornach é o chefe local de um povoado. Apesar de sua ocupação apontar Recursos 9, possui apenas Recursos 4, pois este é o limite da sua Área de Atuação (povoado).

Glória

Na Velha Britânia, o destino favorece os bem aventurados.

Valor Inicial: Todo personagem possui Glória inicial 0.

Sempre que realizar um feito inacreditável, o herói receberá um bônus de Glória +1, mesmo se o fato ocorrer sem testemunhas.

Para cada grande feito de um personagem numa sessão de jogo é preciso que o Mestre e todos os jogadores do grupo reconheçam o ato como digno de Glória. Um grande feito significa ter êxito num desafio que até então jamais se pensou que alguém pudesse ter sucesso nas mesmas condições. Para evitar complicações, em todo caso, a decisão final do Mestre estará acima da do grupo.

Benefício: A cada sessão de jogo é possível gastar um ponto de Glória a qualquer tempo (ação livre) para receber uma de duas vantagens: 1) receber um bônus de +2d6 para um ataque, teste de resistência (exceto Envelhecimento) ou perícia de classe atual até o final do turno; 2) Redução de Dano 2d6/- até o final do turno.

Apenas um ponto de Glória pode ser gasto por turno, e apenas um ponto é recuperado no início de cada sessão de jogo.

Limitação: Só se pode acumular pontos de Glória até um terço do nível de personagem, chegando no máximo a dez pontos.

Comportamento

Comportamento é uma lista de cinco traços de personalidade (qualidades, defeitos e peculiaridades) que resumem as atitudes e maneirismos de um indivíduo. Não possui aplicação alguma às regras pois serve apenas como referência de interpretação.

Todo jogador deve escolher pelo menos dois traços negativos, ou seja, dois defeitos pré-aprovados pelo Mestre.

Exemplos: ativo, ambicioso, arrogante, caridoso, cauteloso, casto, companheiro, conservador, covarde, cruel, debochado, desconfiado, determinado, disciplinado, divertido, educado, elegante, equilibrado, exagerado, extrovertido, franco, frio, generoso, guloso, honesto, humilde, ignorante, impulsivo, indisciplinado, insaciável, insolente, insubordinado, leal, luxurioso, masoquista, orgulhoso, paciente, penitente, possessivo, prático, preguiçoso, prudente, relapso, reservado, rude, sádico, selvagem, sério, teimoso, tolerante, valoroso, violento, vingativo e voraz.

Tendência: Difere do Comportamento pois aquela diz respeito à natureza do personagem, enquanto este reflete apenas algumas facetas de sua personalidade. Independente da tendência, em algum momento o personagem pode agir contra a sua natureza para seguir um comportamento, mas os Mestres devem estar atentos, pois certos abusos podem provocar uma troca de tendência.

Exemplo: um padre tem a tendência Justo (leal e bom) e comportamento Penitente, Humilde, Sério, Sádico e Implacável. Ele pode ter o hábito de chicotear seus fiéis para purificar seus pecados e não sentir nenhum ressentimento ao tirar sangue, pois na sua visão ele estará fazendo o bem.

Especial: É possível que o jogador escolha um dos nove títulos de tendência (pág. 34) como um dos traços de personalidade. Quando um personagem possui um título diferente da tendência, significa que ele renega a sua própria natureza em detrimento de outra. Quando o título repete a tendência no Comportamento, significa que ele representa o arquétipo daquela tendência. Ninguém pode ter mais de um título de tendência no Comportamento.

Decrepitude

Em função da idade avançada ou seqüelas causadas por doenças, todo personagem está fadado a acumular pontos de Decrepitude. Para cada ponto, o jogador deve escolher e modificar uma de suas habilidades físicas em -1. Uma outra penalidade igual à Decrepitude deve ser aplicado aos testes de resistência Reflexos e Fortitude, como sinal do enfraquecimento do corpo.

Estas penalidades não podem ser revertidas e se acumulam com os modificadores de idade (pág. 12).

Envelhecendo Personagens

A partir dos 30 anos, ao final de cada inverno é preciso fazer um teste de Envelhecimento (Fortitude) com CD igual a um terço da atual idade (total arredondado para baixo). Se durante aquele inverno o personagem não tomar 1 único ponto de dano, ele pode 'Escolher 10' no teste daquele ano.

Havendo êxito, o personagem continuará intocado pelo tempo até o próximo inverno. Caso falhe, ele receberá um novo ponto de Decrepitude. Aos 40 anos e a cada 5 anos subsequentes, o ganho de Decrepitude será automático, sem a necessidade de teste.

Resumo do Capítulo

Povos

- **Pagão:** Também chamados de galeses ou cymri, descendem do Povo Antigo e governam a Velha Britânia. +1 *Constituição*.
- **Saxão:** Inimigos dos britânicos, vencidos e transformados em escravos há duas décadas pelo Grande Rei. +1 *Força*.
- **Bretão:** Descendentes do mesmo Povo Antigo que os pagãos, mas se misturaram aos romanos e seu império. +1 *Destreza*.
- **Romano:** Netos ou bisnetos dos legionários e magistrados de Roma que passaram pelas ilhas britânicas. +1 *Inteligência*.
- **Irlandês:** Semi-selvagens que, ao contrário de bretões e pagãos, jamais foram civilizados por nenhum outro povo. +1 *Constituição*.
- **Picto:** Primitivos e bestiais, esses homens do norte vivem uma vida selvagem e rudimentar. +1 *Constituição*.
- **(Estrangeiro):** Povos não-britânicos que nunca se estabeleceram em grandes números no Grande Reino.

Classes

- Andarilho (Ranger):** Senhor das estradas e das terras selvagens.
- Aristocrata:** Pertencem às altas castas da sociedade britânica.
- Bárbaro:** Lutador selvagem, temido por todo o Grande Reino.
- Bardo:** Mensageiro e guardião dos conhecimentos antigos.
- Cavaleiro*:** Protetor de reinos e senhor do campo de batalha.
- Clérigo (Padre):** Sacerdote do Deus cristão, influente nas cidades.
- Druida:** Sacerdote dos Deuses Antigos, influente no campo.
- Emissário*:** Responsável por mensagens e decretos reais.
- Especialista:** Plebeu que se concentra numa única atividade.
- General*:** Líder estrategista voltado para o campo de batalha.
- Governante*:** Proprietário ou responsável por um domínio.
- Guerreiro:** O maior e mais antigo braço armado do velho mundo.
- Ladino:** Aquele que vive de artimanhas e subterfúgios.
- Mago*:** Possui o poder de fazer magia arcana.
- Paladino:** Eleito divino da cristandade que defende seus fiéis.
- Patriarca*:** Alto representante da Santa Igreja.
- Plebeu:** Trabalhador acostumado aos serviços pesados.
- Sacerdotisa*:** Druida que pertence a uma ordem matriarcal.

* Classes de Prestígio

Terras Natas

- **Logres:** Capital do Grande Reino, morada de Artorius e dos cavaleiros da Távola Redonda. +2 *Diplomacia*.
- **Durnovária:** Uma gigantesca cidade de mercadores e ladrões situada no litoral sul de Logres. +2 *Blefar*.
- **Gwent:** Governada pela Santa Igreja, cujo bispo possui total controle sobre o atual rei. +2 *Conhecimento: Religião (cristã)*.
- **Powys:** Recupera-se de uma sucessão de conflitos internos. Governado pela ponta da espada. +2 *Intimidação*.
- **Cornualha:** Uma terra de gente sofrida e orgulhosa, oprimida há anos por um velho tirano. +2 *Ouvir*.
- **Estregales:** Berço do povo pagão, vive uma série de disputas entre os Cultos Antigos e a Santa Igreja. +2 *Escalar*.
- **Gales do Norte:** A última esperança para os Cultos Antigos na Velha Britânia. +2 *Conhecimento: Religião (pagã)*.
- **Malahaut:** Nação outrora arruinada e traiçoeira, transformada em um país produtivo e sólido. +2 *Observar*.
- **Rheged:** Pequeno país situado ao norte do Grande Reino que luta contra os invasores pictos. +2 *Sobrevivência*.

Posições Sociais

- **Pária:** Vive à margem ou fora da sociedade junto aos bárbaros, criminosos e renegados. +2 *Intimidar* ou *Sobrevivência*.
- **Miserável:** Imprestável, nem ao menos como escravo costuma ser de alguma utilidade. +2 *Sobrevivência* ou *Esconder*.
- **Escravo:** Pertence a um dono de posição superior, que costuma tratá-lo como objeto. +2 *Adestrar Animais* ou *Ofícios*.
- **Artista:** Vive da própria arte viajando pelo mundo e acumulando tesouros por onde passa. +2 *Atuação* ou *Blefar*.
- **Vassalo:** Homem comum, trabalha para um patrono em troca da proteção de seus lanceiros. +2 *Profissão* ou *Ofícios*.
- **Mercador:** Comerciante que vive de negociar, comprar e vender escravos e mercadorias. +2 *Avaliação* ou *Blefar*.
- **Soldado:** Unidade militar que compõe a fileira de exércitos de um reino, é respeitado e temido. +2 *Intimidar* ou *Observar*.
- **Comandante:** Faz a ligação entre os lordes e seus soldados. Responde por vinte soldados. +2 *Intimidar* ou *Sentir Motivação*.
- **Sacerdote:** cristão ou pagão. +2 *Conhecimento: Religião* ou *Intimidar (pagão)* ou *Diplomacia (cristão)*.
- **Nobre:** Integrante da corte real. Parente ou agregado de um lorde ou rei. +2 *Blefar* ou *Diplomacia*.
- **Lorde:** Homem de confiança do rei, responsável por um de seus exércitos. +2 *Diplomacia* ou *Intimidar*.
- **Monarca:** Governante supremo de uma nação, patrono de todos os patronos. +2 *Diplomacia* ou *Sentir Motivação*.

Ocupações

Párias e Miseráveis: Assassino, Bruxo, Chefe Tribal, Eremita, Errante, Espião, Fugitivo, Infernalista, Ladrão, Mendigo, Salteador e Selvagem.

Escravos e Vassalos: Administrador, Amolador, Aprendiz, Arauto, Auferidor, Barqueiro, Burgomestre, Caçador, Carcereiro, Carregador, Castelão, Cocheiro, Coletor de Impostos, Conselheiro, Costureira, Criança, Cozinheiro, Curador, Curandeiro, Curtidor, Dama de Companhia, Gladiador, Guarda-caça, Guia, Engenheiro, Entalhador, Estalajadeiro, Fazendeiro, Herbalista, Lenhador, Mensageiro, Mineiro, Pajem, Parteira, Pastor, Peregrino, Plantador, Pescador, Prostituta, Provador, Rezadeira, Sábio, Serviçal, Tecelão, Torturador, Tratador de Animais, Tutor e Vidraceiro.

Artistas e Mercadores: Artesão, Artesão-mestre, Bobo da Corte, Bufão, Carpinteiro, Charlatão, Comediante, Comerciante, Contorcionista, Cospe-fogo, Escravagista, Fazedor de Flechas, Fazedor de Velas, Ferreiro, Grande Mercador*, Líder de Caravana, Líder de Guilda*, Mágico, Malabarista, Menestrel, Músico, Oleiro, Sapateiro e Trovador,

Padres e Druidas: Anacoreta, Ancião, Bardo, Caçador de Bruxas, Bispo*, Druida, Escriba, Arquidruída*, Iniciado, Mago, Patriarca*, Monge, Paladino, Padre, Patriarca*, Ranger, Sacerdotisa, Santo, Oráculo e Ovato.

Soldados e Comandantes: Arqueiro, Bailio, Batedor, Cavalarião, Cavaleiro, Capitão, Duelista, Escudeiro, General, Guarda, Guardião, Lanceiro, Mercenário, Miliciano, Rastreador e Vigia.

Lordes e Nobres: Campeão, Chefe Local*, Cortesão, Nobre Capitão, Nobre Cavaleiro, Nobre Conselheiro, Nobre Curador, Dama, Diplomata, Duque-de-guerra*, Grande Rei*, Magistrado, Rainha, Rei* e Senescal.

*Ocupações que lideram as instituições britânicas (pág. 34 e 35)

Idade

Período da Vida	Idade	HC	GH*	LV
Criança (até 14 anos)	1d12+2	1º	1º	1º
Jovem* (15-18 anos)	1d4+14	2º	3º	5º
Adulto (19-34 anos)	2d8+17	3º	5º	9º
Meia-idade (35-52 anos)	2d8+33	4º	9º	12º
Velho (53-69 anos)	2d8+51	5º	12º	15º
Venerável (70+ anos)	2d8+68	6º	15º	20º

HC: homens comuns, GH: grandes heróis*, LV: lendas vivas.

* Ideal para os Personagens dos Jogadores.

Crianças: -15 a -1 em todas as Habilidades, dependendo da fase da infância do personagem (decisão a critério do Mestre)

Jovens e Adultos: Não possuem modificadores

Meia-idade: -1 *For, Des e Con*; +1 *Int, Sab e Car*

Velhos: -2 *For, Des, Con e Ataque Básico*; +1 *Int, Sab e Car*

Veneráveis: -3 *For, Des, Con, Ataque Básico e Perícias* (exceto Conhecimentos); +1 *Int, Sab e Car*

Decrepitude (pág. 41): meia-idade 3, velho 6, venerável 9

Tendência

Justo (Leal e Bom), Bondoso (Neutro e Bom), Vingador (Caótico e Bom), Ordeiro (Leal e Neutro), Neutro (Neutro), Inconstante (Caótico e Neutro), Egoísta (Neutro e Mau), Vil (Leal e Mau) ou Destruidor (Caótico e Mau).

Aspectos Sociais

- **Reputação:** A fama de um personagem depende de sua classe, nível e de seus feitos de valor. Quanto mais reconhecido, maior a influência sobre os que o reconhecerem.
- **Recursos:** O acesso ao Terço Real depende da Ocupação do personagem. Quanto mais importante na sociedade, maior será a sua capacidade de conseguir bens dentro de sua Área de Atuação.
- **Glória:** A grandeza de espírito do verdadeiro herói não depende dos feitos que os outros possam lhe dar crédito. Esse valor diz respeito à força interior do personagem

Idiomas

Idiomas iniciais: 1 + (modificador de Inteligência, mín. 0)

Mundanos: Britânico, Pagão (Druídico), Romano (Cristão), Irlandês, Picto, Saxão, Franco, Judeu, Belgae, entre outros.

Restritos: Todos os idiomas encontrados no Livro do Jogador eventualmente podem ser aprendidos com autorização do Mestre.

Analfabetismo: Todos os personagens em *Crônicas de Avalon* inicialmente são iletrados, como ocorre com a classe Bárbaro.

Decrepitude

As alterações abaixo são permanentes e não podem ser revertidas pois dizem respeito à condição natural do personagem. Todas as penalidades por Decrepitude se acumulam com os modificadores por idade.

- A cada ponto de Decrepitude, o jogador precisa escolher e modificar uma de suas habilidades físicas (não o bônus) em -1.
- Uma penalidade igual à Decrepitude deve ser aplicado aos testes de resistência Reflexos e Fortitude, como sinal do enfraquecimento do corpo.



Capítulo 3: Combate

“Quanto tempo teremos de esperar?”, pensou sir Percival. Ele e seus seis últimos cavaleiros se espremiavam em suas pesadas cotas de malha, formando uma muralha de escudos resistente o bastante para fechar a estreita passagem da caverna. Assim, não podiam ser pegos pelos flancos ou pela retarguada.

Haviam encontrado o exército saxão por uma velha trilha e logo correram em busca de refúgio. Somente houve tempo para respirar depois da terceira onda de saxões ser contida. Cadáveres imundos se amontoavam à frente, mas os guerreiros de sir Percival ainda pareciam surpreendidos. “Se Deus for misericordioso, logo os paladinos do bispo chegarão...”

Os cavaleiros guardavam alguma esperança antes de verem um gigantesco saxão se espremer pela entrada da caverna, um bárbaro cheio de cicatrizes e tamanho inacreditável, que sorria para eles revelando seus dentes podres. Empunhava um martelo não muito menor do que uma bigorna de ferreiro.

A formação se partiu quando o primeiro golpe afundou o peito de um cavaleiro, empurrando violentamente outros dois contra a parede. Numa questão de instantes, sir Percival ficou sozinho diante do sorridente assassino de barba amarela. O som de reforços agora podia ser ouvido, mas não trazia mais esperança. Sua única opção era segurar com firmeza sua espada e seu escudo e esperar por um único erro do gigante...

Regras Opcionais

Uma das maiores premissas deste livro é a fidelidade um pouco maior com o realismo. Para isso, o Mestre deve ler esse capítulo com atenção e apontar para seus jogadores quais regras serão utilizadas em suas crônicas.

Defesa

Uma das maiores incongruências da Classe de Armadura (CA) reside no fato que um guerreiro tem as mesmas chances de acertar um oponente com Destreza alta e sem armadura quanto outro com Destreza baixa e uma pesada proteção.

Para separar ‘esquiva’ de ‘absorção de dano’, no lugar da Classe de Armadura este livro utiliza dois aspectos: Defesa e Absorção. Por enquanto, basta saber que a dificuldade para atingir um inimigo em num ataque é igual ao valor de Defesa do oponente, exatamente como ocorre com a Classe de Armadura originalmente.

Exemplo: sir Teodric possui Defesa 19. Para atingi-lo, um oponente precisa de um resultado 19 ou mais em seu ataque. O cavaleiro ainda pode aumentar sua Defesa utilizando o talento Especialização em Combate, a manobra Defesa Total ou similares.

Para descobrir qual o valor de Defesa básica de um personagem, é necessário descobrir quantos níveis o personagem possui em cada uma de suas classes (caso ele possua mais de uma), seu modificador de Destreza, seu tamanho e sua proteção (escudo e armadura, caso esteja carregando alguma).



Absorção

Para determinar o valor de Defesa de um personagem basta acompanhar os seguintes passos:

Passo 1 - Defesa Básica: 10 + bônus de classe (varia de acordo com o nível do personagem, como pode ser conferido na tabela desta página). Se um personagem possui mais de uma classe, os bônus de cada uma delas devem ser adicionados separadamente:

Passo 2 - Destreza: Adicione à Defesa Básica o modificador de Destreza de seu personagem.

Passo 3 - Tamanho: Minúsculo +8, Mínimo +4, Miúdo +2, Pequeno +1, Médio +0, Grande -1, Enorme -2, Imenso -4 e Colossal -8. Personagens humanos têm tamanho Médio.

Passo 4 - Armadura e Escudo: Subtraia o modificador relacionado ao tipo de armadura utilizado: Leve +0, Média -1, Pesada -4. Em contrapartida, adicione o bônus do escudo.

Passo 5 - Outros: Todos os diferentes tipos de manobras de combate, objetos mágicos e magias que originalmente oferecem modificadores à Classe de Armadura devem ser aplicados à Defesa, com exceção daqueles ligados à armadura especificamente.

Exemplo: sir Gwyddric possui Destreza 16, quatro níveis de guerreiro e um de cavaleiro, veste um camisão de cota de malha e um escudo grande. Seu valor de Defesa será: 10 +4 (Guerreiro) +2 (Cavaleiro) +3 (Destreza) +0 (Tamanho) +0 (Armadura) +2 (Escudo grande) = 21. Sem o escudo, sua Defesa cai para 19.

Vida

Um personagem de nível alto normalmente pode levar uma grande quantidade de dano e continuar incólume numa luta, diferente do que costuma acontecer em *Crônicas de Avalon*. Neste cenário, todo combate deve ser encarado como uma situação grave, onde sempre existirão chances reais de se terminar gravemente ferido ou mesmo morto se um herói não tomar cuidado.

Ao invés de utilizar Pontos de Vida (PV), o Mestre pode passar a utilizar um outro aspecto, chamado simplesmente de Vida. Pouquíssimos personagens têm uma quantidade de Vida grande o bastante para não se preocuparem numa batalha.

Para determinar o valor de Vida de um personagem basta acompanhar os seguintes passos:

Passo 1 - Constituição: Os pontos iniciais de Vida são iguais ao valor da Constituição (não confundir com o bônus).

Passo 2 - Classe: O bônus de classe e o valor de Constituição depende dos Dados de Vida (DV) e o seu nível. Se um personagem possui mais de uma classe, os bônus de cada uma delas devem ser adicionados separadamente:

Passo 3 - Tamanho: Multiplique a soma dos dois primeiros passos a partir do tamanho do personagem: Minúsculo x1/12, Mínimo x1/8, Miúdo x1/4, Pequeno x1/2, Médio x1, Grande x2, Enorme x4, Imenso x8, Colossal x12.

Passo 4 - Outros Modificadores: Quaisquer modificadores, como o talento Vitalidade, devem ser aplicados depois do multiplicador por tamanho. Classes e criaturas que utilizem originalmente d12 PV por nível recebem (uma única vez) um bônus de +3 Vida.

Exemplo: sir Lohir possui Constituição 16, quatro níveis de guerreiro e um de cavaleiro, e como todo ser humano, seu tamanho é médio. Seu valor de Vida então será: 16 (Constituição) +4 (Guerreiro) +1 (Cavaleiro) = 21. Toda vez que comprar o talento Vitalidade, receberá um modificador de +3 Vida.

Toda armadura, à exceção dos escudos, ao invés de ter o bônus aplicado na Defesa deve ser tratado como Absorção. Cada fonte de dano que o personagem receber será reduzida pelo valor da Absorção, como ocorre na Redução de Dano (RD), que somente depois deverá ser aplicada. No entanto, qualquer outro modificador sobre a proteção (ex. armaduras mágicas) será aplicado na Defesa.

Em *Crônicas de Avalon*, armaduras que oferecem Absorção acima de 5 são extremamente raras em razão do período histórico.

Exemplo: sir Galadred veste uma cota de malha (Absorção 5). A maior parte das fontes de dano serão reduzidas por este valor.

Fontes de dano: Podem ser as mais variadas (contusão, corte, perfuração, concussão, fogo, frio, etc). Se for baseada em eletricidade e a armadura for feita de metal, a proteção será acrescida ao invés de subtraída. Envenenamento, queda, asfixia e similares não podem ser absorvidos desta maneira.

Bônus de Classe para Defesa e Vida

Nível	Ágil	Médio	Lento	Forte	Comum	Frágil
1	+2	+1	+0	+1	+0	+0
2	+3	+2	+0	+2	+1	+1
3	+3	+2	+1	+3	+2	+1
4	+4	+2	+1	+4	+3	+2
5	+4	+3	+1	+5	+3	+2
6	+5	+3	+2	+6	+4	+3
7	+5	+4	+2	+7	+5	+3
8	+6	+4	+2	+8	+6	+4
9	+6	+4	+3	+9	+6	+4
10	+7	+5	+3	+10	+7	+5
11	+7	+5	+3	+11	+8	+5
12	+8	+6	+4	+12	+9	+6
13	+8	+6	+4	+13	+9	+6
14	+9	+6	+4	+14	+10	+7
15	+9	+7	+5	+15	+11	+7
16	+10	+7	+5	+16	+12	+8
17	+10	+8	+5	+17	+12	+8
18	+11	+8	+6	+18	+13	+9
19	+11	+8	+6	+19	+14	+9
20	+12	+9	+6	+20	+15	+10

Defesa: 10 + Classe + Destreza + Tamanho - Armadura + Escudo + Outros.

- **Ágil:** andarilho, cavaleiro, bárbaro, ladino, guerreiro e paladino. Vale também para elfos, halflings, fadas e dragões.
- **Médio:** aristocrata, bardo, clérigo, druida, emissário, especialista, general, governante, patriarca e sacerdotisa. Vale também para anões, gnomos e humanóides.
- **Lento:** plebeu, feiticeiro e mago. Vale também para plantas, vermes e mortos-vivos.

Vida: (Constituição + Bônus de Classe) x Tamanho + Outros.
Classes cujo DV seja d12 recebem +3 Vida uma vez.

- **Forte:** classes e criaturas cujos DV utilizam d10 ou d12.
- **Comum:** classes e criaturas cujos DV utilizam d6 ou d8.
- **Frágil:** classes e criaturas cujos DV utilizam d4.

Perdendo e Recuperando Vida

Quando um personagem fica com um quarto de Vida ou menos ele fica 'fatigado' (-2 de penalidade efetiva na Força e na Destreza) até que os pontos voltem para mais de um quarto. Quando ele chega a um ponto de Vida ou menos, ele fica 'exausto' (-6 de penalidade efetiva na Força e na Destreza) até que volte a dois pontos ou mais.

Cura Natural: Todo personagem recupera um ponto de Vida por dia sem descanso, naturalmente, ou um ponto a cada oito horas de descanso. Dormindo, recupera uma quantidade de Vida igual ao bônus de Constituição (mínimo de +2) para cada oito horas de sono.

Os velhos (ver Idade, pág. 12) recuperam os pontos de Vida pelo dobro do tempo, e os veneráveis pelo triplo desse mesmo tempo.

Dano por contusão: recupera três pontos de Vida por hora.

Ameaça e Sucesso Decisivo

Cada cinco pontos de ataque básico de um personagem aumentam a Ameaça de Sucesso Decisivo em todas as suas armas em +1.

Ataque Básico	Ameaça
+0 a +4	+0
+5 a +9	+1
+10 a +14	+2
+15 a +19	+3
+20 a +24	+4
+25 a +29	+5

Dano Modificado no Sucesso Decisivo: apenas o resultado dos dados deve ser multiplicado no Sucesso Decisivo, e não o bônus, que normalmente também seria multiplicado.

Exemplo: um guerreiro com um machado de batalha causa 1d8+4 de dano (+2 pela Força e +2 pelo talento Especialização em Machado de Batalha); no caso de um Sucesso Decisivo, ele irá desferir (1d8 x3) +4 ao invés de (1d8+4)x3.

Efeito Adicional: No Sucesso Decisivo, o jogador pode escolher uma opção abaixo como Efeito Adicional de um Ataque Simples, dependendo do tipo de ferimento infligido (ver página ao lado).

Arma Cortante: Causa um forte sangramento que acarreta na perda de um ponto de Vida por turno por 1d4 rodadas contínuas. O sangramento pode ser interrompido com uma magia de cura ou um sucesso num teste da perícia cura (CD 15).

Arma Perfurante: Diminui a Absorção da armadura da vítima em até 1d4 pontos, podendo reduzi-la até zero.

Arma de Concussão: Existe uma chance de 25% (resultado 1 em 1d4) de que um osso fique fissurado. A cura natural de metade dos pontos de Vida perdidos neste golpe ficará limitada ao ritmo de um único ponto por dia e a única coisa que pode acelerar essa recuperação é por magia. Por causa da dor, o agredido fica penalizado em -2 em todos os ataques e perícias físicas até curar esse dano.

Ataque Furtivo Adaptado

Substitui-se o bônus no dano por um bônus no ataque e outro na ameaça de sucesso decisivo. Este novo bônus no ataque pode ser revertido para o dano, como acontece com o talento *Ataque Poderoso*.

Ataque Furtivo	Ataque	Ameaça
+1d6 ou +2d6	+4	+1
+3d6 ou +4d6	+5	+2
+5d6 ou +6d6	+6	+3
+7d6 ou +8d6	+7	+4
+9d6 ou +10d6	+8	+5

Novas Ações de Combate

Além das ações de combate listadas no Livro do Jogador, qualquer personagem pode optar pelas manobras abaixo. Como no cenário de *Crônicas de Avalon* os personagens possuem uma quantidade de pontos de Vida bem menor, as escolhas mais acertadas entre as ações disponíveis têm mais chances de decidir o resultado de um combate, tornando a tática e a técnica tão importantes quanto a sorte no momento de jogar os dados.

Ataque Concentrado

Tipo: Ação de Rodada Completa

Um atacante pode substituir um Ataque Total por um Ataque Concentrado. Desta forma, o personagem abrirá mão de todos os ataques além do primeiro, para receber nesse único golpe um bônus de +2 para cada ataque adicional descartado.

Exemplo: Peridok (nível 11) pode optar por um Ataque Total com sua espada (+13/+8/+3) ou um Ataque Concentrado (+17), ou seja: +13 (primeiro ataque) +2 (ataque +8 descartado) +2 (ataque +3 descartado) = +17.

Ataque Específico

Tipo: Ataque Especial (vale como uma Ação Padrão ou Ação Livre, se utilizada em conjunto com *Ataque Concentrado*).

Esta é uma ação em que o personagem concentra sua atenção em um único golpe para tentar acertar uma parte do corpo do oponente e, assim, atingir um resultado específico. Vale lembrar que um '20' natural significa sucesso automático no ataque.

Cada opção vem acompanhada de: uma penalidade a ser aplicada nesse ataque, o tipo de arma que a opção permite ser utilizada, o teste de resistência a ser vencido pela vítima caso o ataque tenha êxito, e o resultado que ela irá sofrer caso não vença o teste.

- **Atingir Ponto Vital.** Penalidade: -20. Tipo: qualquer arma. Teste de Resistência: Fortitude (CD 10 + dano). Resultado: os pontos de Vida/PV da vítima ficam reduzidos a -10. Se houver êxito na resistência, o ataque mesmo assim irá causar dano máximo.

- **Evitar Fuga.** Penalidade: -10. Tipo: qualquer arma. Teste de Resistência: Reflexos (CD 10 + dano). Resultado: a vítima ficará 'caída' (-4 para qualquer ataque corpo a corpo, impossibilitada de atacar à distância, -4 CA/Defesa) e não poderá se movimentar correndo ou mais que isso pelos próximos 1d4 turnos.

- **Fazer Largar Objeto.** Penalidade: -10. Tipo: arma de distância. Teste de Resistência: Reflexos (CD 10 + dano). Resultado: obriga a vítima a largar o objeto que estiver carregando. Esta é uma forma de desarmar o oponente com uma arma de distância.

Exemplo: sir Einion deseja evitar que um traidor desmascarado fuja pela janela no meio de uma festa. Para isso, decide arremessar um punhal, fazendo o Ataque Específico 'Evitar Fuga'. O oponente possui Defesa 20 e não está longe o bastante para aplicar uma penalidade de distância ao cavaleiro. Portanto, o total que ele deve atingir é 30, ou seja, 20 (Defesa do traidor) +10 (Penalidade do Ataque Específico). Como o ataque à distância de Sir Einion é +11, se o jogador conseguir um 19 ou mais no dado, o inimigo deverá fazer um teste de reflexos igual ao dano do ataque +10. Sir Einion consegue atingi-lo e aplica 6 pontos de dano. Logo, o traidor perderá 6 pontos de Vida/PV e precisará fazer um teste de reflexos (CD 16) para não ser derrubado e alcançado pelos guardas.

ContraGolpe

Tipo: Ação Especial (vale como Ação Livre)

Se um oponente falhar em atingi-lo quando você utilizar a ação *Defesa Total* ou quando tiver êxito com a ação *Bloquear Ataque* com folga de pelo menos cinco pontos do ataque do oponente, se o próximo ataque for contra esse mesmo inimigo, *ContraGolpe* lhe concederá um bônus de circunstância de +2.

Bloquear Ataque

Tipo: Ação Especial (vale como Ação Livre)

Quando um personagem é atingido num combate corpo a corpo mas ainda tem direito a um ataque naquele turno, ele pode cancelar esse próximo ataque para tentar aparar o golpe. Para isso, é preciso fazer um teste (com o bônus do ataque cancelado) contra uma CD igual ao total alcançado pelo oponente para atingi-lo. Se o resultado for igual ou superior ao alcançado pelo oponente, o golpe será aparado no último instante, evitando assim o dano do ataque.

Não é possível bloquear ataques de armas naturais, de distância ou obtidos de um '20' no dado. No entanto, é possível bloquear mais de um ataque por turno, desde que existam ataques sobrando.

Lutadores que estejam utilizando armas de tamanhos diferentes têm um modificador de -4 para cada categoria de tamanho distoante. Se um guerreiro carrega uma espada larga (tamanho grande), ele terá um modificador de -4 para bloquear um golpe de espada longa (tamanho médio) e -8 para bloquear uma espada curta (tamanho pequeno). Armas de tamanho pequeno não podem bloquear armas de tamanho grande, ou seja, de dois níveis ou mais de tamanho.

Exemplo: Unar possui Defesa 21 e ataque +10 com sua espada longa. Um bárbaro das Terras Altas o desafia para um duelo, tem a iniciativa e consegue em seu ataque um total de 25 com seu machado de batalha, o que atingiria Unar. Como o jogador ainda não atacou naquele turno, ele decide tentar bloquear o ataque. Para isso, ele precisa tirar 15 ou mais no dado (que somado ao +10 do ataque, iguala ou ultrapassa o 25 alcançado pelo oponente). Ele não poderá fazer o ataque a que teria direito logo depois, já que este foi substituído pela tentativa de bloqueio.

Forçar Iniciativa

Tipo: Ação Especial de Iniciativa

Qualquer jogador pode declarar esta manobra no final de cada turno e rolar novamente sua iniciativa para mudar o seu lugar na ordem de ações, desta vez com um modificador de -4. Quando utilizar uma segunda vez antes do fim do combate, o modificador será de -8, na terceira vez de -12, e assim por diante. Esta ação não interfere na iniciativa dos outros personagens.

Evitar Armadura

Tipo: Ação Especial (vale como Ação Livre)

Esta ação deve ser utilizada em conjunto um ataque físico. Para ignorar metade da Absorção do oponente (total arredondado para baixo), o atacante terá uma penalidade igual ao valor da Absorção. Para ignorar a Absorção por completo, a penalidade será o triplo.

Exemplo: Luberius possui um ataque de +10 com uma espada longa e está enfrentando um oponente protegido por uma cota de talas (Absorção 6). Seu jogador pode fazer um ataque com +4 e evitar três pontos da Absorção (+10-6=+4), ou com -8 e evitar toda a Absorção (+10-[6x3]=-8).

Efeitos Adicionais

Quando um ataque tem êxito, dependendo da diferença entre a Classe de Armadura (ou Defesa) da vítima e o total alcançado com o rolamento do golpe, o agressor deve escolher cuidadosamente um efeito adicional depois de rolar o dano. É possível escolher uma opção dentro do grupo que alcançou ou mesmo de um grupo inferior, mas só um efeito adicional pode surtir efeito a cada ataque bem sucedido. Modificadores provenientes de magias (como *Ataque Certeiro*) devem ser desconsiderados para o cálculo do efeito adicional.

Acerto Simples (0-4)

Nenhum, exceto no Sucesso Decisivo (ver página ao lado).

Acerto Superior (5-9)

- **Dano Rerolado:** Caso o dano obtenha o menor resultado possível, o atacante poderá jogar o(s) dado(s) novamente.
- **Posicionamento Defensivo:** O atacante recebe um bônus de circunstância de +2 na Classe de Armadura (ou Defesa) contra um oponente escolhido até a sua próxima rodada.
- **Posicionamento Ofensivo:** O atacante recebe um bônus de circunstância de +2 no próximo ataque contra um oponente escolhido até a sua próxima rodada.
- **Recuar:** Obriga a vítima a passar num teste de Reflexos (CD 5 + dano inflingido) ou recuar uma área (1,5m).

Acerto Extraordinário (10-19)

- **Absorção Reduzida:** Apenas metade da Absorção do oponente (total arredondado para baixo) deverá ser aplicado.
- **Dano Severo:** O golpe irá desferir pelo menos metade do dano máximo que o(s) dado(s) poderia(m) resultar, mesmo se o dano rolado para este ataque teve um resultado inferior.
- **Dano na Habilidade:** Obriga o oponente a passar num teste de Reflexos (CD 5 + dano inflingido) ou perder dois pontos de uma Habilidade escolhida à seguir pelo atacante: Força, Destreza ou Carisma (ou seja, -2 em For, Des ou Car). Todos os pontos de Habilidade perdidos desta maneira se recuperam naturalmente no ritmo de um ponto por dia.
- **Matar Silenciosamente:** Caso o dano leve a -1 ou menos pontos de Vida/PV, a vítima cairá sem fazer barulho.

Acerto Crítico (20+)

- **Anular Absorção:** Cancela toda a Absorção do oponente.
- **Dano Máximo:** Independente do resultado do(s) dado(s), o ataque irá desferir dano máximo.
- **Mutilação:** Obriga o oponente a passar num teste de Fortitude (CD 5 + dano inflingido), caso contrário terá uma parte do corpo mutilada. O Mestre deve especificar onde o golpe atingiu a vítima; se houver uma proteção sobre o lugar, o bônus da armadura poderá ser aplicado na resistência. As consequências do golpe devem ser estipuladas pelo Mestre, que deverá sempre amenizar as consequências em favor dos personagens dos jogadores.

Costumes Britânicos

Mesmo nos tempos de paz a cabeça dos homens não deixa de estar voltada para a batalha. Quando os patronos parecem bem dispostos e não existem hostilidades em suas fronteiras, os poucos eventos em que seus guerreiros podem praticar fora dos campos de treinamento são as competições e os torneios.

Cada competição possui restrições em relação aos participantes; os vassalos jamais competem nos mesmo jogos que a nobreza.

Torneio de Justa

Dois cavaleiros montados, protegidos por pesadas armaduras e escudos, um voltado contra o outro, começam uma investida a uma distância de trinta metros. Na maioria das vezes carregam lanças montadas feitas de madeira frágil, que causam dano não-letal e se espatifam quando colidem no alvo. Vence aquele que derrubar o oponente de sua montaria e sem ser derrubado do cavalo.

Checagem: No momento do choque, cada oponente deve fazer um único ataque contra o outro, sem iniciativa e valendo-se de todos os talentos de investida que possuírem. Depois de calculado o dano, cada cavaleiro atingido deve passar num teste de *cavalgar* (CD igual ao dano recebido naquele turno, incluindo o que for absorvido pela armadura) ou será derrubado da montaria. Se nenhum cavaleiro for derrubado, o processo se inicia novamente. No caso dos dois serem desmontados, o duelo termina empatado.

Experiência: o vencedor receberá um quarto da experiência referente ao Nível de Desafio (ND) do oponente caso o duelo não utilize armas letais.

Tiro ao Alvo

Cada arqueiro tem direito a três tentativas para acertar um alvo, feito com um grande monte de palha e feno cortado ao meio.

Checagem: três círculos de tamanhos diferentes são pintados no alvo, que apontam diferentes graus de precisão. Suas CD são 10, 20 e 30, do maior para o menor. Cada tiro irá acertar o círculo mais estreito cuja CD seu ataque superar. Após os competidores lançarem suas tentativas, serão classificados apenas os que atingirem ao menos uma vez o mesmo grau de dificuldade que o melhor de todos os tiros. A distância do alvo nessa primeira fase fica a 30m, aumentando mais 30m depois de cada fase, até chegar a 300m. Vale lembrar que a cada 30m completos, todos os arqueiros recebem um modificador de -2 em seus ataques.

Experiência: o vencedor receberá um quarto da experiência referente à metade do Nível de Desafio (ND) do melhor competidor derrotado classificado até a última fase da competição.

Arena Romana

Oponentes (individuais ou em grupos) protegidos por armaduras e escudos utilizam suas armas brancas de preferência para lutarem até que o último gladiador seja derrubado ou desista do confronto, colocando-se de joelhos diante do rival.

Checagem: o combate deve ser travado normalmente. O vencedor deve esperar pelo sinal do patrono mais poderoso presente para decidir se o oponente vencido poderá ser poupado ou não.

Experiência: os vencedores recebem experiência integralmente pelos oponentes que derrubarem nos confrontos até a morte, caso contrário receberão apenas um quarto desse valor.

Competição de Bebidas

Britânicos e saxões são apaixonados por qualquer boa bebida, especialmente vinho, cerveja, cidra e hidromel.

Checagem: a cada rodada de bebidas, os competidores devem fazer um teste de Fortitude (CD 0, mais um modificador cumulativo de +2 a cada nova rodada) onde vence o último que ficar de pé. Quem não passa no teste cai adormecido pelas próximas 1d4 horas. Todo competidor recebe um modificador de -2 em todos os ataques, perícias e testes de Reflexos a cada (Modificador de Constituição, Mínimo de 1) rodada(s) de bebidas. A penalidade diminuirá dois pontos a cada hora de sono depois do término da contenda.

Experiência: Não há ganho de experiência nesta competição.

Duelo de Insultos

Antes de um Combate Singular, existe uma fase de preparação em que os oponentes se apresentam, listando suas posições sociais, ocupações e os grandes feitos que lhes são atribuídos. Em seguida, um começa a insultar o outro com todo e qualquer tipo de palavras, gestos e ruídos que possam desestruturar o oponente.

Checagem: Cada jogador deve fazer um teste de *intimidar*, com o qual o perdedor ficará 'abalado' (-2 em todos os ataques e testes de resistência) até o final do confronto. Se a diferença for de 10+ pontos para o vencedor, o oponente desestruturado se sentirá compelido a partir para cima do rival, recebendo um modificador de -8 na iniciativa.

Para o teste de *intimidação*, o Mestre pode modificar o bônus de cada oponente de -4 (bobo e incoerente) a +4 (original e criativo) dependendo da descrição dos insultos feito pelos jogadores.

Experiência: Não há ganho de experiência nesta competição.

Combate Singular

Para todo guerreiro honra e dignidade são mais do que palavras, são parâmetros que regem a vida de um homem. Qualquer disputa pessoal pode se transformar em um duelo até a morte caso os oponentes concordem em resolver suas questões pelas armas. Para os britânicos, o Combate Singular é o momento em que Deus (ou os Deuses) se manifesta(m) com mais intensidade no mundo.

Checagem: o combate deve ser travado normalmente. Qualquer um que deseje intervir em um Combate Singular precisa vencer um teste de Vontade (CD 20) ou se sentirá incapaz. Nobres, lordes e monarcas têm o direito de apontar campeões para representá-los, assim como os sacerdotes jamais podem ser desafiados.

Aquele que vence o Combate Singular sem trapaças tem o direito de tomar para si os objetos do oponente vencido no momento da sua morte. Nos tempos de paz, também é comum que os desafiantes coloquem outros bens à disposição do vencedor; nesse caso, se houver um magistrado presente, essa transferência será reconhecida pela justiça dos reis. O vencedor deste tipo de confronto jamais deverá ser considerado um assassino ou criminoso por isso.

Direito de Resgate

Quando um nobre, lorde ou monarca é capturado no campo de batalha, é comum que fique sob a guarda de um captor, que tem o direito de cobrar um certo valor em ouro como resgate à família da vítima. Assim que o resgate for pago, o prisioneiro será libertado.

Todos costumam respeitar essa tradição, pois é uma forma de gentileza que garante o bem estar dos mais ricos e influentes.

Batalhas entre Exércitos

No século I d.C., era inconcebível que as hordas da Velha Britânia pudessem ser vencidas. Os britânicos eram mais numerosos, apesar de muito desorganizados. Quando as disciplinadas legiões de Roma invadiram a Grande Ilha, este erro se mostrou fatal; os legionários eram menos resistentes mas eram mais bem treinados, equipados e coesos. Posicionavam suas fileiras formando paredes de escudos, onde cada um protegia a si e o companheiro à esquerda, e com as lanças longas mantinham os inimigos à distância. Desde então todos os exércitos passaram a utilizar essa técnica.

Os bons generais sabem, porém, que uma batalha se inicia muito antes do choque de escudos. Durante todas as fases de uma batalha, o Mestre deve ser o mais detalhista possível, explicando aos seus jogadores como cada detalhe pode beneficiá-los ou prejudicá-los. Por sua vez, os personagens que possuem um papel de liderança em um exército deverão explicar com clareza como suas forças deverão se movimentar durante cada fase.

Primeira Fase: Arregimentação

Toda batalha tradicionalmente obedece uma série de formalidades. Quando dois ou mais patronos decidem entrar em guerra, cada lado escolhe um ou dois centros populacionais para reunir forças, coletar comida e fazer armas. Este estágio leva de dias a meses, e depende da popularidade de seus líderes para que a população aprove a sua causa e não escondam seus bens dos lanceiros.

Durante essa fase, batedores e espiões acompanharão o mesmo procedimento no território do inimigo, até o momento em que o primeiro exército iniciar sua marcha, quando retornarão para seus senhores para informar sobre o número de lanceiros e sacerdotes, a qualidade de suas armas e quaisquer outros fatores.

Segunda Fase: Movimentação

Caso um dos exércitos seja muito maior que o outro, o exército menor tentará utilizar da mobilidade como vantagem, atacando e fugindo repetidas vezes, tentando exaurir as provisões do inimigo. Se o exército maior se enfraquecer, as condições podem se igualar e em algum momento pode ser encurralado e forçado a lutar.

Para evitar esse desastre, os grandes exércitos costumam partir em direção aos locais mais valiosos do inimigo, destruindo, pilhando e matando tudo pelo caminho, numa tentativa de fazer com que o menor exército corra para impedi-los.

Comunidades desprotegidas costumam ficar abandonadas, seus habitantes escondem seus pertences nos seus arredores, para que não sejam tomados pelo inimigo, depois partem em caravanas em direção a terras mais seguras. Muitos desses tesouros costumam ficar desaparecidos por anos até que o seu dono ou algum sortudo os encontrem. Quando um exército se depara com uma comunidade abandonada, os lanceiros costumam revistar em busca de objetos valiosos, para depois queimarem tudo abaixo.

Muralhas altas e uma boa posição geográfica podem oferecer proteção às comunidades. Ao se deparar com um lugar protegido assim, um general deve decidir se procura um lugar mais vulnerável ou obriga seus homens a cercar a fortificação até que os sitiados desistam pela sede ou pela fome. Para sobreviver a um longo cerco deve-se ter uma fonte de água e suprimentos bem guardados.

Esta fase leva dias ou semanas, e é considerada pelos estrategistas uma das mais importantes. Quando possível, os generais preferem fazer seus soldados marcharem à noite para atacar ao amanhecer, quando o adversário costuma estar menos preparado. Exércitos com maior mobilidade podem chegar antes ao campo de batalha, e assim, conseguir mais vantagens em relação ao terreno ou de alguma outra forma obter um melhor posicionamento.



Terceira Fase: Preparação

Só quando a batalha parece inevitável é que os dois exércitos irão levantar acampamento. O posicionamento é um grande trunfo, pois o trecho mais alto e com menos obstáculos pode inverter as chances de vitória. Forças encurraladas ou desesperadas para alcançar o inimigo dificilmente conquistam essa vantagem.

Como é difícil convencer os soldados a se colocarem diante da própria morte, vários soldados costumam se embriagar seriamente. Outros se motivam pela fé, recitando canções de guerra para chamar a atenção de seus Deuses. Padres e druidas são responsáveis em grande parte pela moral dos guerreiros neste momento, oferecendo talismãs de sorte para aqueles que se mostram mais devotos.

Durante a preparação, um ou mais sacerdotes podem se colocar alguns passos adiante e se mostrarem furiosamente, lançando maldições e chamando a desgraça para o inimigo, o que pode surtir efeito caso o outro lado não possua um sacerdote para fazer um "contrafeitiço". Druidas e padres jamais são atacados em nenhuma fase da batalha, pois todos sabem que o destino daquele que assassina um homem santo é uma morte terrível.

Os líderes dos dois lados podem colocar os escudos nas costas (de cabeça para baixo, para demonstrar que estão em paz) e se reunirem no meio das fileiras, para conversar sobre possíveis termos de rendição, acordos ou simplesmente trocar insultos – o que é considerado civilizado. Após o encontro, duelistas do exército de maior moral se adiantarão à frente da fileira inimiga, xingando seus oponentes numa tentativa de encontrar outros duelistas. Esses combates singulares são acompanhados com atenção, pois o resultado é visto como um presságio de vitória. Caso um duelista famoso seja reconhecido e ninguém em todo exército inimigo ouse enfrentá-lo, seus homens ficarão profundamente desmoralizados.

Esta fase leva no máximo um ou dois dias.

Quarta Fase: Confronto

Terminados os preparativos, os comandantes organizam seus soldados para posicionar as lanças e levantar as paredes de escudos; quanto mais larga, menos espessa ela será.

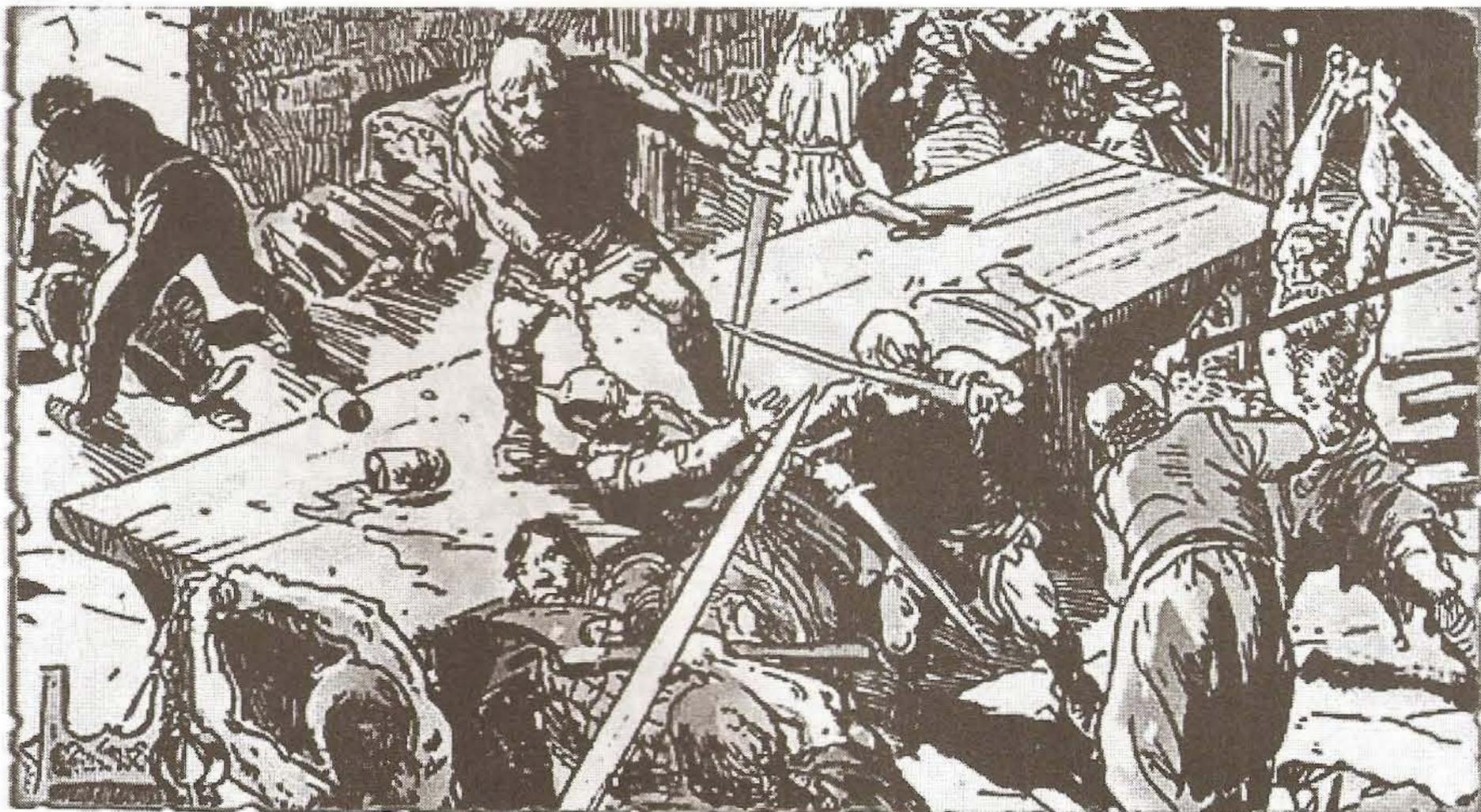
Então terá início um novo duelo de insultos, desta vez vindo dos dois lados e envolvendo todos os guerreiros, até que um líder ordene a marcha (andando) ou a carga (correndo) em direção ao inimigo. O outro líder deverá escolher uma das duas opções ou ainda uma terceira, comandar uma contra-carga (parada), fazendo com que os oponentes corram em direção às suas lanças.

O objetivo de cada lado é fazer com que a parede inimiga se parta ou desfaça, forçando os flancos e os pontos onde a fileira oposta estiver mais frágil. Se as duas forças mantiverem-se coesas, terá início uma série de empurrões e estocadas que deixarão os lanceiros comprimidos uns contra os outros. Quanto mais soldados caírem num lado do confronto, maiores as chances que a parede de escudos seja partida pelo inimigo.

Existem casos em que as duas paredes de escudos se desfazem ao mesmo tempo, quando a batalha se estende por muitas horas e os lanceiros estão cansados. Tem início o confronto individual, onde cada soldado procura um inimigo de cada vez para lutar.

Quando os líderes de um exército morrem, seus soldados ficam perdidos e a derrota fica praticamente assinalada. Os primeiros fugitivos desmoralizarão os outros e logo o lado vitorioso poderá fazer prisioneiros. Ao término da batalha, esse exército irá tomar para si os tesouros dos mortos.

Se o cerco a uma fortificação conseguir aproveitar alguma brecha e o sítio se transformar em um confronto direto, dificilmente o campo de batalha permitirá que as paredes de escudos possam ser levantadas, obrigando os soldados a lutarem em confrontos individuais, o que tornará o combate ainda mais longo e sangrento.



Quinta Fase: Conclusão

Enquanto os soldados acabam de pilhar e se recuperam da batalha, os curandeiros procuram tratar dos feridos e moribundos. Depois, os líderes reúnem todos para honrar os companheiros mortos. Os pagãos conversam uma última vez com seus entes queridos, antes de suas almas abandonarem os corpos, para depois queimá-los. Os cristãos insistem em lamentar quietos e isolados, até que um padre os reúna para celebrar uma missa e então enterrar aqueles que se declaravam cristãos em vida.

Depois das homenagens, mais uma vez os líderes reunirão seus soldados para dar início a uma outra jornada, seja para casa ou em direção a um novo inimigo. Durante esse percurso, alguns feridos costumam não resistir e falecer; nesse caso, os corpos serão levados juntos com o exército até chegar a algum lugar onde suas mortes possam ser louvadas. Antes de alcançar o próximo destino, a doença costuma tomar conta dos exércitos, especialmente quando carregam consigo defuntos demais por muito tempo.

Assim que retornem para casa, os generais precisam dispersar seus exércitos para evitar que pequenos grupos de insatisfeitos formem bandos de salteadores ou que desentendimentos entre comandantes se transformem em confrontos internos.

Quanto ao lado derrotado, sempre existirão sobreviventes que conseguirão se reunir para juntar os restos deixados pelo inimigo. Muitas vezes não conseguem honrar seus mortos e são obrigados a viver uma rotina miserável de sobrevivência.

Detalhes Importantes

A melhor forma de explorar uma batalha como parte da narrativa é criando o maior detalhamento possível: terreno, geografia, clima, hora do dia, comportamento das tropas, etc. Quanto mais rica e bem detalhada, mais opções terão os jogadores no momento de decidir suas manobras militares.

Cavaleiros: Têm problemas em combates em grande escala, pois nenhuma carga a cavalo resiste a uma parede de escudos bem fechada. Suas montarias costumam se desesperar diante dos escudos, interrompendo bruscamente a investida poucos passos antes do alvo, arremessando seus cavaleiros diretamente contra as lanças inimigas. Essa é uma das razões pelo qual se acredita que apenas uma parede de escudos possa conter outra. No entanto, quando os lanceiros estão atacadados com os do inimigo, cavaleiros podem se lançar contra o flanco exposto e levá-los à ruína.

Arqueiros: São mais utilizados para caçar do que para a guerra, pois é considerado covardia utilizar este tipo de arma em batalha. Seja por ódio ou costume, dificilmente os arqueiros descobertos entre os prisioneiros costumam ser poupados. Mesmo os melhores estrategistas evitam envolver-se em combates à distância, pois acham que a forma mais justa de se lutar seja frente-a-frente. Uma curiosidade: grande parte dos arqueiros é canhota, pois todo soldado inábil com a mão direita costuma ser recusado em uma parede de escudos por enfraquecer a formação.

Ataque Surpresa: Quando um exército possui um número muito grande de homens, fica praticamente impossível se movimentar sem chamar a atenção de olhares curiosos por muito tempo. Os britânicos têm por costume espalhar rapidamente qualquer rumor sobre movimentações militares, tornando este tipo de estratégia somente viável para combates de guerrilha, ou seja, atacando e recuando com pequenos grupos separados.

Personagens dos Jogadores no Campo de Batalha

Em meio ao caos que se resume uma batalha, a narrativa frequentemente se alterna entre o choque entre exércitos e os eventos que acercam os protagonistas da crônica.

Cada jogador deve decidir a posição do personagem na batalha: *Isolado*, *Recuado*, *Engajado* ou *Avançado*.

Destruição, Morte e Horror

Confrontos em larga escala sempre são horríveis de se ver e participar. Para demonstrar isso, o Mestre deve mostrar a perda e a mutilação de amigos e entes queridos na batalha.

Combate Épico

Se o Mestre definir que a batalha será em escala épica, todo personagem sem grande importância de quarto nível ou menor que for atingido e receber pelo menos um ponto de dano ficará automaticamente reduzido a -1 de Vida/PV. Oponentes derrubados desta maneira proporcionam apenas um quinto da experiência que normalmente valeriam.

Dependendo da posição, o herói deve sofrer a cada rodada um certo número de ataques dos soldados inimigos próximos.

Isolado: 0, Recuado: 1, Engajado: 1d4, Avançado: 4.

Ferimentos e Arranhões

Dificilmente um personagem sai do campo de batalha sem vários ferimentos e arranhões. Antes do desfecho da batalha, o Mestre deve rolar uma quantidade de dano dependendo da posição do herói na batalha, para representar o quanto foi espremido, empurrado, escoriado e ferido.

Para refletir este “dano geral”, cada dado deve ser tratado como uma fonte de dano diferente a ser absorvida.

Isolado: 0, Recuado: 1d8, Engajado: 2d8, Avançado: 3d8.

Encontros Perigosos

Caso as paredes de escudos se quebrem e a luta vire homem a homem, o herói poderá ser desafiado por um inimigo especial (definido pelo Mestre) para um combate singular. Se o personagem fugir deste desafio ou interferir no desafio de outro companheiro, sua Reputação diminuirá um ponto.

Isolado: 0, Recuado 10%, Engajado 25%, Avançado 50%.

Oportunidades Heróicas

O Mestre pode criar situações onde os heróis se destaquem. Exemplos: o seu estandarte caiu e é necessário que alguém o levante novamente; um nobre é encontrado ferido e implora por socorro; o general pede que uma mensagem seja enviada para o outro lado do campo de batalha; um oponente está prestes a pegar um amigo seu pelas costas; etc.

Estas oportunidades devem possuir um Nível de Desafio para que possam ser revertidos em experiência.

Resolução de Confrontos

Para concluir de forma imparcial o desfecho de uma batalha sem largar demais os jogadores, este livro oferece um meio simples e rápido para descobrir o lado vencedor de um confronto em larga escala. Se quiser uma opção mais detalhada, o Mestre pode usar o sistema de combate em massa de *Vikings – Guerreiros do Norte*.

Ao descrever a batalha, deve-se desenhar um esboço do terreno e orientar os jogadores sobre detalhes como clima, geografia e outros pontos relevantes para o confronto, destacando o posicionamento de cada uma das tropas. Estabelecidos os fatores relevantes para o desfecho do combate, o Mestre deve calcular os modificadores cabíveis e descobrir o Fator de Combate em Massa (FCM) de cada lado e comparar a diferença na tabela de Resultado de Batalhas. Os modificadores que não geram contradições são cumulativos.

Quando algum modificador especificar uma unidade com uma característica particular, significa que o bônus ou penalidade será aplicado apenas para as unidades naquelas condições.

Organização Militar

Todas as formações militares obedecem a um padrão simples: vinte homens formam uma unidade. Entre esses homens, um bailio (comandante menor) será responsável pela disciplina e coordenação dessa vintena de soldados.

Um exército pequeno possui de dez a vinte unidades (200 a 400 soldados), enquanto um exército grande possui de vinte a quarenta unidades (400 a 800 soldados). É chamado de armada ou horda todo exército com mais de quarenta unidades.

As unidades se agrupam em blocos de um mesmo tipo de tropa: Irregulares, Selvagens, Arqueiros, Infantaria ou Cavalaria.

Unidades

- **Irregulares (+1 x Unidades de Irregulares):** Aldeões e fazendeiros sem treinamento apropriado para batalha; são chamados de *levy* pelos britânicos e *fyrð* pelos saxões. Vestem-se com couro e costumam carregar foices e porretes. São praticamente imprestáveis quando não estão em grandes números.
- **Arqueiros (+1 x Unidades de Arqueiros):** São odiados pelas outras unidades (ver pág. 21). Vestem armaduras de couro batido e carregam, além do arco longo e da aljava de flechas, espadas curtas, machados ou maças para combate corpo-a-corpo. Dificilmente são encontrados em grandes números.
- **Selvagens (+2 x Unidades de Selvagens):** Bárbaros que apesar da fúria em combate, constantemente desorganizam suas próprias fileiras. Costumam vestir gibões de peles e carregar machados e escudos. Selvagens sempre evitam um confronto direto contra infantarias por temerem a parede de escudos.
- **Infantaria (+2 x Unidades de Infantaria):** Treinados para agir em conjunto e de maneira coesa, estes soldados são os únicos que podem formar paredes de escudos. Suas armaduras dependem da terra natal, porém sempre carregam escudos grandes; suas armas são lanças longas e espadas ou machados.
- **Cavalaria (+3 x Unidades de Cavalaria):** Guerreiros de elite montados. Quando estão a pé, são tratados como infantaria (sem perder o modificador de +3). Carregam uma armadura média ou pesada e um escudo grande; suas armas mais comuns são: lança montada, lança longa, espada longa, machado e maça.

Equipamento e Treinamento

- **Experiência (+1 x Veteranos):** Para cada herói de nível 9+ junto de um determinado exército.
- **Treinamento Extensivo (+0,5 x Unidades bem treinadas):** Aplicado apenas quando houver grande diferença no preparativo para esta batalha em relação ao exército inimigo.
- **Armaduras Resistentes (+1 x Unidades bem protegidas):** Se todos os soldados possuem cotas de malha ou proteção melhor.
- **Armas Insuficientes (-0,5 x Unidades mal armadas):** Se os soldados possuem apenas armas velhas, gastas ou improvisadas.

Terreno

- **Favorável (+1 x Unidades favorecidas):** Quando a batalha acontece em um declive e um dos lados fica na parte mais alta.
- **Aberto (+1 x Unidades de Cavalaria):** Utilizado quando há bastante espaço para os cavaleiros fazerem uma investida.
- **Estreito (-1 x Unidades envolvidas):** Quando um dos lados está numa parte mais acidentada do terreno.
- **Perigoso (-2 x Unidades de Cavalaria):** Se o terreno oferece perigo para os cavalos, como planícies lamacentas ou florestas.

Moral

- **Benção (+1 x Unidades com Sacerdotes):** Padres e druidas que acompanham uma unidade mantêm suas almas afiadas. Mais de um sacerdote não faz esse bônus se acumular em uma unidade.
- **Liderança (+1 x Unidades com Líderes):** Personagens com o talento Liderança podem manter seus homens concentrados. Mais de um líder não faz esse bônus se acumular em uma unidade.
- **Motivação (+1 x Heróis):** Indivíduos de Reputação 8+ que acompanham uma unidade mantêm a sua moral elevada. Mais de um herói não faz esse bônus se acumular em uma unidade.
- **Cansaço (-1 x Unidades fatigadas):** Esse modificador deve ser aplicado ao exército para cada semana de marcha e para cada combate enfrentado desde que partiram para a guerra.

Situação

- **Cômoda (+1 x Unidades defensoras):** Aplica-se quando as unidades lutam num terreno que conhecem bem, por exemplo, em seu centro populacional ou no campo de batalha onde treinam.
- **Unidade Incompleta (-1 x Unidades incompletas):** Deve ser aplicado para cada unidade com quinze a dezenove homens, ao invés da vintena usual; uma unidade não pode ter menos que quinze soldados. Para irregulares, este modificador é de -0,5.
- **Reforço Atrasado (-2 ou -4 x Unidades atrasadas):** A unidade chegou atrasada no confronto, no meio (-2) ou no final (-4). Esta penalidade não pode deixar o modificador da unidade abaixo de 0.
- **Encurralado (+1 x Unidades encurraladas):** Aplicado quando uma unidade começa ou termina cercada e acuada como um animal.
- **Fortificação (+1 a +5 x Unidades protegidas):** Deve-se ter cuidado ao utilizar este modificador, pois ele diz respeito à invasão de uma fortaleza ou cidade murada. Só pode ser utilizado quando há uma brecha para os invasores entrarem.
- **Destino (Especial):** Ao longo da narrativa de uma batalha, o Mestre deve permitir três testes (um no início, outro no meio e o terceiro ao final do confronto) entre as lideranças de cada lado. Deve-se jogar 1d20 e adicionar o nível do líder de cada exército. O vencedor de cada teste ganha um bônus de circunstância de +5.

Tática

- **Chuva de Flechas (+0,5 x Unidades de Arqueiros):** Deve ser aplicado para cada chuva de flechas. O bônus muda para +2 caso as tropas atingidas não possuam escudos ou meios de evitar as flechas. Não pode ser utilizado quando as unidades inimigas estão engajadas ou o campo de batalha é coberto, por exemplo, em florestas, bosques ou espaços subterrâneos.
- **Parede de Escudos (+2 x Unidades de Infantaria):** Utilizada para cada unidade em formação, armada com escudos e lanças e engajada com uma unidade inimiga à sua frente.
- **Atacar Flanco (+2 x Unidades flanqueadoras):** Quando é possível atingir um lado desprotegido do exército inimigo. Para valer, é preciso que o inimigo esteja engajado com outra unidade.
- **Carga (+2 x Unidades de Cavalaria):** Só pode ser aplicado em conjunto com terreno Favorável e/ou Aberto, e apenas se houver espaço para tomar velocidade até o inimigo. Este bônus muda de +2 para -5 se a carga for diretamente contra uma parede de escudos e não pelo seu flanco ou retaguarda.
- **Atacar Retaguarda (+3 x Unidades oportunistas):** Quando é possível atingir um exército por trás. Para valer, é preciso que o inimigo esteja engajado com outra unidade.
- **Ataque Surpresa (+2 x Unidades surpreendidas):** Ocorre quando o inimigo não percebe a chegada do ataque e suas forças estão totalmente despreparadas para o confronto.

Resultado da Batalha

O exército vencedor é aquele cujo FCM total for superior ao do inimigo. Para saber o grau de sucesso basta subtrair do seu FCM o total alcançado pelo adversário; a diferença entre os resultados dirá as consequências do confronto para os dois lados, que deverão ser antes interpretadas pelo Mestre.

RB = FCM de um Exército - FCM do Exército Inimigo

Consultando a lista abaixo, o Mestre pode calcular o número de soldados mortos, os sobreviventes e os aprisionados.

Baixas: Esta porcentagem (do total de soldados de um lado do confronto) termina a batalha com -10 pontos de Vida ou menos, ou seja, estão mortos. O Mestre deve destacar entre o maior número de baixas os soldados que estavam engajados ou avançados na linha de combate.

Sobreviventes: Esta porcentagem dos soldados se dividem entre os que sobreviveram com ferimentos leves a moderados (perderam até a metade dos pontos de Vida) e os que sobreviveram com ferimentos severos ou graves (perderam mais da metade dos pontos de Vida).

Prisioneiros: O Mestre deve definir quantos sobreviventes do exército que perdeu foram capturados: Perda Menor (3d20)%, Derrota Incontestável (4d20)%, Fracasso Total (5d20)%. Alguns modificadores devem ser aplicados à vontade pelo Mestre caso exista um plano para evitar a fuga dos perdedores (difícilmente é possível capturar todos) ou caso o número de soldados envolvidos na batalha seja muito grande.

Direito de Resgate: Como diz o costume britânico (pág. 48), nobres, lordes e monarcas capturados em batalha costumam ser aprisionados, e às vezes muito bem tratados, para que suas famílias possam pagar um bom valor em ouro pelo seu resgate.

Massacre Histórico (RB +31 ou mais)

“As próximas gerações irão se lembrar deste massacre. Os uivos e lamúrias do inimigo no campo de batalha só podem ser comparados com os gritos de satisfação de nossos homens.”

Baixas: Apenas 10% dos soldados se perderam na batalha.

Sobreviventes: (30+RB)% dos soldados (máximo de 80%) sobreviveram com ferimentos leves a moderados; (60-RB)% dos homens (mínimo de 10%) estão severa ou gravemente feridos.

Vitória Animadora (RB +11 a +30)

“Apesar da fúria do oponente, pudemos conter suas investidas e fazê-lo aprender com que estavam se metendo. Nossos homens estão feridos, cansados e alguns dos miseráveis conseguiram escapar, mas estamos certos de que fizemos um bom trabalho.”

Baixas: 20% dos soldados se perderam na batalha.

Sobreviventes: (25+RB)% dos soldados sobreviveram com ferimentos leves a moderados; (55-RB)% dos homens estão severa ou gravemente feridos.

Sucesso Parcial (RB +1 a +10)

“Por um instante cheguei a acreditar que não poderíamos derrotá-los. Nossas forças estavam equilibradas, porém graças a alguns preciosos detalhes pudemos virar a balança em nosso favor. No entanto, temo que nossa baixas tenham sido muitas.”

Baixas: 30% dos soldados se perderam na batalha.

Sobreviventes: (20+RB)% dos soldados sobreviveram com ferimentos leves a moderados; (50-RB)% dos homens estão severa ou gravemente feridos.

Perda Menor (RB -1 a -10)

“A vitória chegou a estar em nossas mãos, mas esses malditos de alguma forma conseguiram nos sobrepujar. Porém, parece que muitos dos nossos sobreviveram, devem estar espalhados pela região tentando reagrupar em algum lugar próximo.”

Baixas: 40% dos soldados se perderam na batalha.

Sobreviventes: (35+RB)% dos homens fugiram com ferimentos leves ou moderados; (25-RB)% dos homens fugiram severa ou gravemente feridos.

Derrota Incontestável (RB -11 a -30)

“Devemos ter desagradado os Deuses, fomos derrotados em uma batalha que poderíamos ter vencido. Mesmo que possamos reunir os sobreviventes, não acredito que conseguiremos juntar forças suficientes para um novo confronto tão cedo.”

Baixas: 50% dos soldados se perderam na batalha.

Sobreviventes: (40+RB)% dos homens fugiram com ferimentos leves ou moderados; (10-RB)% dos homens fugiram severa ou gravemente feridos.

Fracasso Total (RB -31 ou menor)

“Nós vamos morrer! Talvez nem os malditos que fugiram antes do final da batalha conseguirão escapar. Ainda não consigo esquecer o horror ao ver tantos homens mutilados.”

Baixas: 60% dos soldados se perderam na batalha.

Sobreviventes: (60+RB)% dos soldados (mínimo de 10%) fugiram com ferimentos leves a moderados; (-RB)% dos homens (máximo de 50%) fugiram severa ou gravemente feridos.

Exemplo de Batalha

Primeira Fase (Arregimentação): Quando o rei Lancaster de Malahaut descobriu que três tribos saxãs do continente planejavam alcançar, juntas, a cidade de Nerac, apenas uma parcela de seus exércitos poderiam interceptá-los a tempo. Reuniu o maior número de soldados possível, suprimentos, e partiu na direção do inimigo cinco dias depois. Como os saxões haviam se preparado há mais tempo, era quase certo que estariam em maior número.

Segunda Fase (Movimentação): Aproveitando-se do terreno conhecido, Lancaster impediu o avanço das forças saxãs três dias depois, próximo ao monte Gwydrin, a um dia de viagem de Nerac, onde havia uma chance de reverter a desvantagem numérica.

Terceira Fase (Preparação): Apesar de estar em número menor, o rei de Malahaut não podia permitir ser atacado pelos flancos, e por isso posicionou seus lanceiros entre o monte Gwydrin a norte e um traçoeiro pântano no sul. Como nenhum dos cavaleiros foi visto pelos saxões, os invasores estavam tão certos da vitória que formaram dois blocos simples para esmagar os britânicos.

Quarta Fase (Confronto): A esperança de Lancaster era fazer seus lanceiros se atracarem com a infantaria saxã, enquanto seus cavaleiros dariam a volta no monte Gwydrin e atingiriam os lanceiros inimigos pelo flanco, o que assustaria os irregulares, especialmente se os arqueiros mantivessem suas chuvas de flechas voltadas para o *fyrð*, fazendo-os abandonar a batalha. E ao que parece os Deuses ouviram suas preces, pois foi exatamente o que aconteceu.

Quinta Fase (Conclusão): Após uma vitória animadora aos pés do monte Gwydrin, o rei Lancaster interrogou o general saxão. Hrothgar morreu cuspidando no rosto de Lancaster depois de afirmar que mais três tribos aportariam na costa leste em poucos dias. Os prisioneiros foram feitos escravos e distribuídos entre os soldados.

Saxões de Hrothgar, o Caolho

Unidades (+45): +30 infantaria, +15 irregulares.

Treinamento (+5): +5 veteranos.

Equipamento (-4): -4 armas insuficientes.

Moral (+34): +5 sacerdotes, +15 líderes, +10 heróis.

Terreno (+0): Nenhum modificador.

Situação (+5): +5 destino.

Tática (+30): +30 parede de escudos.

Total: FCM +111

Britânicos do Rei Lancaster

Unidades (+31): +16 infantaria, +3 arqueiros, +12 cavaleiros.

Treinamento (+9): +9 veteranos.

Equipamento (+2): +2 armaduras resistentes.

Moral (+23): +6 sacerdotes, +5 líderes, +6 heróis.

Terreno (+12): +12 aberto.

Situação (+10): +10 destino.

Tática (+54): +16 parede de escudos, +32 flancos, +6 flechas.

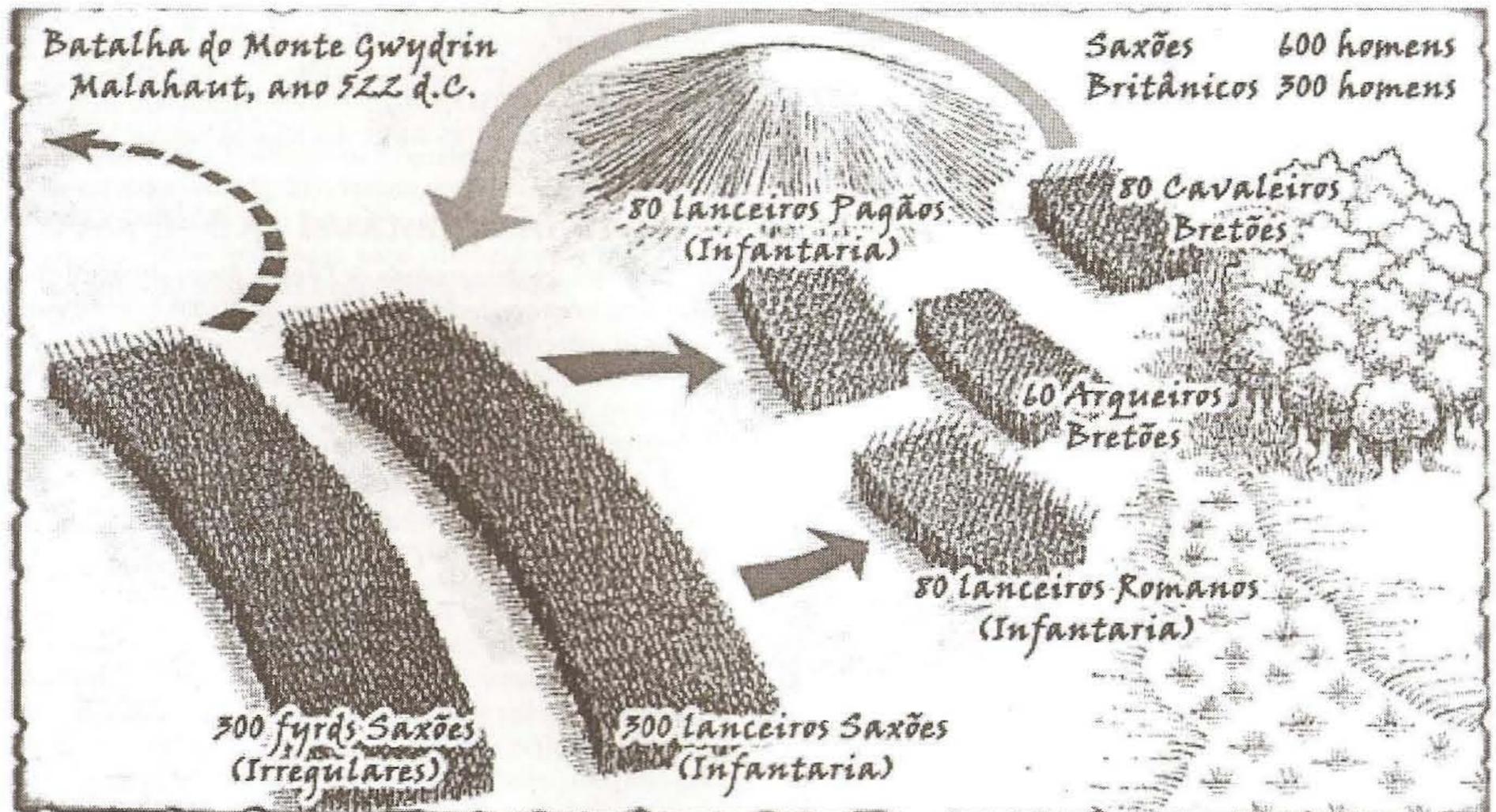
Total: FCM +135

Desfecho

Os britânicos conseguiram uma Vitória Animadora (RB +24) sobre os saxões (RB -24), apesar do menor número de homens.

Britânicos: De um total de 300 soldados, 60 (20%) morreram no campo de batalha, 147 (49%) sobreviveram com ferimentos leves ou medianos, e 93 (31%) com ferimentos severos ou graves.

Saxões: De um total de 600 soldados, 300 (50%) morreram no campo de batalha, 96 (16%) sobreviveram com ferimentos leves ou medianos, e 204 (34%) com ferimentos severos ou graves. Dos 300 sobreviventes, 27% (resultado de 4d20) foram capturados, ou seja, 81 prisioneiros foram feitos pelos britânicos.



Resumo do Capítulo

Combate Opcional

- **Defesa:** Substitui a Classe de Armadura como CD para os ataques contra você; usa os mesmos modificadores, exceto os de armadura. Cada classe possui um bônus para Defesa dependendo do nível.
- **Vida:** Substitui os Pontos de Vida, tornando-os limitados e fazendo com que qualquer personagem se preocupe com o dano que possa receber. O processo de Cura Natural também muda.
- **Absorção:** O modificador da armadura (exceto qualquer tipo de escudo) deve ser aplicado na Absorção no lugar da Defesa. Este valor reduz o total da maioria das fontes de dano recebidas.

Novas Ações de Combate

- **Ataque Concentrado:** No *Ataque Total*, cada ataque além do primeiro é substituído por um bônus de +2 no primeiro golpe.
- **Ataque Específico:** Golpe cujo objetivo é atingir um resultado especial, além de simplesmente causar dano.
- **Contragolpe:** Resposta a um ataque sem sucesso quando se utiliza *Defesa Total* ou após *Bloquear Ataque* com sucesso.
- **Bloquear Ataque:** Se o herói for atingido mas ainda tiver uma ação no turno, ele pode substituí-lo e tentar aparar o golpe.
- **Forçar Iniciativa:** Como *Adiar Ação* e *Preparar*, é uma Ação Especial de Iniciativa.
- **Evitar Armadura:** Utilizada em conjunto com outro ataque, pode reduzir o valor de Absorção do oponente

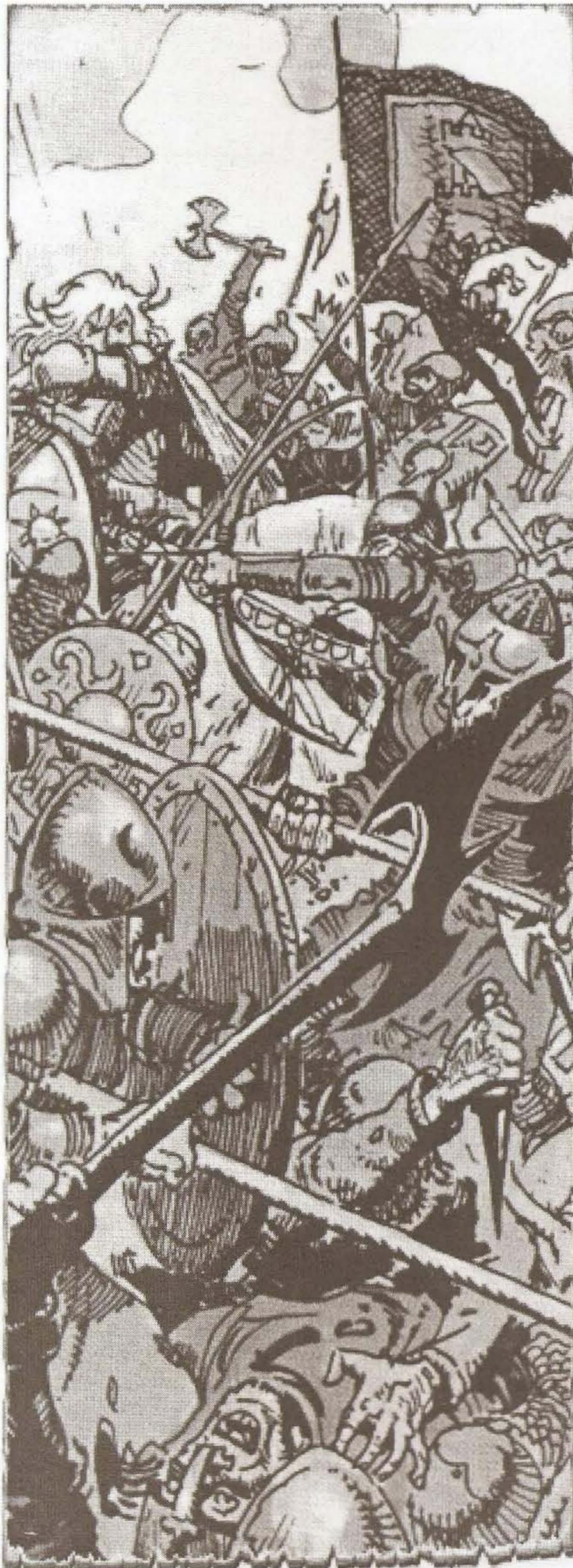
Costumes Britânicos

- **Torneio de Justa:** Dois cavaleiros montados fazem uma investida, um contra o outro, a uma distância de trinta metros.
- **Tiro ao Alvo:** Cada arqueiro tem direito a três tentativas para acertar um alvo, feito com um grande monte de palha e feno.
- **Arena Romana:** Oponentes (individuais ou em grupos) utilizam armas brancas para lutarem até se descobrir o lado vencedor.
- **Competição de Bebidas:** Todos os participantes encaram uma rodada de bebidas atrás da outra até o último ficar de pé.
- **Duelo de Insultos:** Dois oponentes se ofendem mutuamente para desmoralizar o inimigo e deixá-lo mexido no combate singular.
- **Combate Singular:** Dois oponentes se enfrentam abertamente até que um deles desista ou termine morto.
- **Direito de Resgate:** Todo nobre, lorde ou rei capturado em batalha pode ser trocado por uma boa quantia em ouro.

Batalhas entre Exércitos

- **Arregimentação (1ª fase):** Os generais reúnem seus soldados, suprimentos e armas antes de marchar em direção ao inimigo.
- **Movimentação (2ª fase):** Exércitos menores são perseguidos pelos maiores, a não ser que precisem proteger alguma comunidade.
- **Preparação (3ª fase):** Os dois lados levantam acampamento e aguardam sacerdotes, líderes e duelistas se apresentarem.
- **Confronto (4ª fase):** Após algum tempo de hesitação, as paredes de escudos se chocam e finalmente tem início a batalha.
- **Conclusão (5ª fase):** Os primeiros prisioneiros são feitos e o butim começa a ser coletado. Fim da batalha.

Resultado da Batalha: (pág. 53) Calculam-se os aspectos que influenciam o desfecho do confronto para cada lado e compará-los.





Apêndices

A viagem não durou mais do que uma lua, porém sir Lucan sentia seu corpo cansado, como se tivesse viajado um ano inteiro. Imaginou que nunca em sua vida inteira jamais fora tão ao norte. Especialmente depois que cruzou a última fronteira e alcançou o reino de Rheged, parecia que o fim do mundo era próximo dali.

O grande salão real estava longe do luxo das casas dos lordes do sul, mas havia alguma coisa que lhe dizia que era um lugar especial. O padre que o acompanhara na viagem estava ansioso, como se algo muito importante estivesse para acontecer.

Apesar do salão estar apinhado de homens e mulheres que preparavam o grande banquete na fogueira central do alto salão, sir Lucan não deixou de se impressionar com um guerreiro que também parecia intrigado com a sua presença. Mesmo que Lucan não estivesse acostumado aos espelhos, os grandes olhos azuis do homem que se aproximava se pareciam demais com os seus. E não eram só os olhos, mas o nariz estreito, os lábios finos e o maxilar quadrado. Eram idênticos.

– Vocês devem estar se perguntando... – disse o rei Coel, que subitamente surgiu da multidão, como se fosse apenas mais um, – ...como podem ser tão parecidos? – Ele e o padre sorriam com gosto. – Sempre imaginei quando iria vê-lo de novo, sir Lucan. – Disse o rei, como se algum dia os dois já estivessem juntos.

Material Adicional

Apesar de *Crônicas de Avalon* ser dividido numa trilogia, com este livro apenas já é possível começar a viver as primeiras crônicas nos últimos anos do Grande Reino de Artorius e seus cavaleiros.

Para isso, uma pequena parte do material que será lançado nos próximos dois volumes está incluída nos apêndices a seguir:

Apêndice I - Religião: Além dos dados sobre as instituições religiosas da Grande Ilha (pág. 35), existem informações relevantes que os jogadores precisam estar familiarizados antes de começarem suas aventuras, como o nome dos doze Deuses Antigos, além dos requerimentos que clérigos e druidas precisam atender para comprar o talento *Usar Magias* (pág. 40).

Apêndice II - Reino de Logres: No segundo volume da trilogia, todos os países que compõem o Grande Reino são apresentados com detalhes. Por enquanto, o Mestre pode iniciar suas crônicas em Logres, que além da capital Camelot, possui uma série de outros lugares de nota, como os pântanos de Avalon, a vila de Glastonbury e o misterioso círculo de pedras chamado Stonehenge.

Apêndice III - Personagens Menores: Antes de iniciar uma aventura, o Mestre precisa de algumas planilhas de personagens menores para estes interagirem com os heróis dos jogadores. Com as estatísticas apresentadas neste apêndice, sobrarão tempo para que outros personagens mais importantes também tenham suas planilhas estabelecidas no início da crônica.

Apêndice IV - O Sonhar: Apesar deste cenário buscar uma maior fidelidade ao realismo histórico, nenhum jogo de RPG sem elementos fantásticos pode satisfazer os jogadores por completo. Enquanto a humanidade dorme no mundo material, suas almas mergulham em mundos oníricos onde tudo é possível, podendo mesmo alcançar os reinos míticos criados pela imaginação.

Crônicas de Avalon destaca a transição do domínio dos Cultos Antigos para a Santa Igreja. Mesmo que ainda existam influentes e poderosos druidas, em uma questão de uma ou duas décadas os britânicos devem abraçar o Deus cristão definitivamente.

Santa Igreja



Há pouco tempo o cristianismo tem sido a religião dominante no Grande Reino. A ascensão do Deus cristão, em oposição aos Deuses Antigos, encontrou ainda mais espaço após o desaparecimento de Merlin e o recente batismo do Grande Rei Artorius.

Proteção: quando desejam se proteger de influências malignas, os cristãos costumam fazer o sinal da cruz, repetidas vezes em alguns casos, até acreditarem estar livres da tentação.

Vantagens: Única instituição a oferecer proteção aos menos favorecidos num mundo dominado pelo nepotismo e pela violência, a Santa Igreja incita a boa vontade e o perdão entre as pessoas de todas as posições sociais. Seu auxílio no tratamento de enfermidades e a mediação de disputas entre chefes locais costumam ser mais efetivos que diversas medidas tomadas pelos reis.

Desvantagens: A Santa Igreja, orientada pelas mãos erradas em nome de seu Deus único, já cometeu inúmeras atrocidades em todas as partes do mundo. Materialista e sovina como nenhuma outra religião, padres britânicos acumularam conhecimentos e tesouros em nome da preservação desses valores, gerando pobreza e ignorância ainda maiores pelos cantos do Grande Reino.

Sete Virtudes: Para resistir a cada um dos Sete Pecados, os padres afirmam que existem sete pilares de virtudes aos quais os cristãos devem se apoiar para garantirem seus lugares no paraíso. São elas: Abstinência (gula), Castidade (luxúria), Perdão (ira), Caridade (avareza), Humildade (soberba), Respeito (inveja) e Determinação (preguiça). Para comprar o talento *Usar Magias*, clérigos e paladinos precisam se manter fiéis a pelo menos seis virtudes por pelo menos um ano. Cada um deve escolher qual será o único pecado que lhe poderá ser permitido, e mesmo depois de comprar o talento, sempre que estiver prestes a cometer algum pecado além deste, o Mestre deve perguntar se o jogador tem certeza daquela escolha, pois se ela for tomada, o personagem perderá o acesso à magia por tempo indeterminado (1 a 6 meses).

Existem três correntes dentro da Santa Igreja que dividem o seu poder no período da busca pelo Graal. Apesar da certa indisposição entre elas, suas lideranças não ousariam se enfrentar abertamente.

Cristãos Romanos: Liderados pelo bispo Samsun de Gwent, são os únicos que se mantiveram leais a todos os preceitos trazidos pelos padres de Roma. Possuem uma certa antipatia pelo Grande Rei por acreditarem que o orgulho lhe tenha subido à cabeça desde que trocou a influência do santo Samsun pelo bispo Nasciens.

Cristãos Britânicos: Concretizou-se quando a influência do bispo Samsun foi subjugada pelo novo bispo de Logres, Nasciens. Acreditam que Artorius foi mandado à terra para salvar os homens do mal, e apesar do Grande Rei negar qualquer tipo de santidade, seus adoradores os idolatram como a um segundo messias.

Cristãos Celtas: Antes de clérigos e druidas se tratarem como inimigos, havia grande respeito e admiração entre seus sacerdotes. Esses cristãos não negam a existência dos Deuses britânicos e de outras divindades, mas acreditam que estes desprezam os homens em meio à sua grandeza, diferente do que ocorre com o seu Deus.

Deuses da Velha Britânia

Sucellus, o Grande Rei dos Deuses. Ordeiro (Leal e Neutro).
Modron, a Mãe de Todos. Bondosa (Neutro e Bom).
Nantosuelta, Deusa dos Rios. Vingadora (Caótico e Bom).
Belenos, Deus do Sol e da Luz. Justo (Leal e Bom).
Manawydan, Senhor dos Mares. Destruidor (Caótico e Mau).
Crom Dubh, Senhor do Subterrâneo. Vil (Leal e Mau).
Gofannon, Deus dos Ferreiros. Ordeiro (Leal e Neutro).
Taranis, Deus dos Trovões. Inconstante (Caótico e Neutro).
Don, Senhora da Terra e das Plantas. Neutra (Neutro).
Cernunnos, Senhor dos Animais. Neutro (Neutro).
Bel, Deus do Fogo. Inconstante (Caótico e Neutro).
Grannos, Deusa da Cura. Bondosa (Neutro e Bom).

Cultos Antigos



Os druidas existem desde que o homem aprendeu a caminhar, suas tradições foram criadas quando os Deuses Antigos ainda viviam neste mundo. Porém, o orgulho os fizeram se distanciar tanto dos outros que agora é tarde demais para impedir sua queda.

Proteção: para se protegerem de qualquer tipo de má sorte, os pagãos costumam cuspir para afastar o mal, seja no chão ou em cima da coisa, pessoa ou lugar que acreditam ser a fonte do azar.

Vantagens: Os Deuses Antigos prometem uma vida longa e saudável em troca de sua adoração. Quando seus ritos são celebrados corretamente, suas preces costumam ser atendidas com frequência. Como os britânicos se sentem em dívida com os seus antepassados, manter a mesma religião é uma forma de respeitá-los.

Desvantagens: Como os druidas desdenham da ignorância dos homens comuns, costuma ser difícil encontrar algum disponível quando se precisa do auxílio dos Deuses. Diferente dos padres, que parecem ser quase sempre prestativos, druidas e sacerdotisas aterrorizam aqueles que não desejam oferecer seus conhecimentos.

Marcas de Sabedoria: Para ter acesso à magia, druidas, bardos, andarilhos e sacerdotisas precisam ter três Marcas de Sabedoria: a do Corpo (um ferimento que cause uma terrível cicatriz), da Mente (um evento traumático que o acompanhe pelo resto da vida), e da Alma (o toque da loucura, que o deixa incomunicável por dias, meses ou mesmo anos). Depois que se adquire estas três marcas, estas classes podem comprar o talento *Usar Magias*.

Os Cultos Antigos se subdividem em três grupos. Apesar da distinção doutrinária, todos se respeitam profundamente.

Culto dos Doze Deuses: Cultuam as doze divindades que criaram a Velha Britânia e viveram ali nos seus primeiros séculos. Como não possuem uma liderança específica, são regidos pelos arquidruidas que servem como conselheiros dos reis.

Culto à Deusa: Aceitam os doze Deuses, mas acreditam também que todos os Deuses são um Deus, e todas as Deusas uma Deusa. A Senhora de Avalon costumava guiar o culto em Ynis Wydryn, até Morgana de Ynis Mon contestar a sua liderança.

Cultos Sangrentos: Com seus ritos violentos, alimentam-se do medo dos ignorantes. Ao invés de cultuarem os Doze Deuses, seus druidas são devotos a apenas alguns deles, normalmente ignorando os restantes. O maior deles é Tanaburs de Powys.

Logres



Capital: Camelot.

População: 622.160 logrihim (55% bretões e pagãos; 20% romanos; 10% saxões; 15% outros).

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Britânicos).

Símbolo/Cor: O escudo com as três coroas passou a ser o estandarte de Artorius após a sua recente conversão ao cristianismo. O dragão, símbolo do Pendragon da Velha Britânia, foi presenteado ao rei de Estregales. Sua cor é o azul escuro.

Terreno/Clima: Tomada por florestas, bosques e montes, além dos largos pântanos na costa do mar de Severn, o clima de Logres é agradável durante a maior parte do ano, com exceção da época tempestuosa das chuvas no verão e o incômodo frio no auge do inverno, mesmo que no sul não seja comum se ver neve.

Antecedentes: Por três gerações este reino tem sido a morada dos Grandes Reis. Também foi a região que os romanos mais investiram durante sua ocupação, quando Logres então era dividido em pequenos domínios. Por essas razões, não é à toa que Logres é a capital e atual bastião da civilização britânica.

Descrição: Logres foi o palco das maiores vitórias do povo britânico contra os invasores saxões. Graças aos seus três últimos reis, Ambrosius Aurelianus, Uther Pendragon e Artorius de Camelot, o fortalecimento econômico e militar no país pode apenas ser comparado à era de ouro proporcionada pelos romanos. Entretanto, desde que se tornou público o conhecimento do adultério entre a rainha Guinevere e seu campeão, Lancelot, uma terrível maldição tomou conta do país. Aos poucos, a corrupção e a violência parecem gradualmente retornar a Logres, junto com o medo de uma insurreição entre os escravos saxões.

Sociedade: Os últimos anos tornaram os habitantes de Logres mais civilizados. Há quem diga, porém, que também se tornaram preguiçosos e confiantes demais. Por falta de novas batalhas, os exércitos contam com lanceiros pouco experientes em suas fileiras. Para não deixar que seus músculos atrofiem, os soldados concentram suas atenções em competições incentivadas pelos lordes.

Aliados e Inimigos: Gwent, Durnovária, Malahaut e Rheged são os maiores aliados de Logres, apesar dos dois últimos estarem um tanto distantes; Estregales, Gales do Norte e Cornualha são vistos com receio, enquanto Powys costuma ser mal visto pela população por causa dos rumores que se ouvem sobre o seu rei.

Um Reino, Três Povos

Como os britânicos são muito ligados às suas raízes, os logrihim costumam se dividir como faziam seus antepassados. Em Abona, Aquae Sulis e Sorviodonum, a influência romana é quase tão forte quanto em Gwent, afinal, todos os que antes viviam ali foram substituídos pelos homens das legiões. Do lado oeste do reino (por toda a extensão dos Pântanos de Avalon) ainda vivem os descendentes diretos do Povo Antigo, que lutam contra os cristãos de Glastonbury e sua obsessão em acabar com os druidas. Em Venta, Dunum e Camelot, é fácil encontrar membros das linhagens que estabeleceram as primeiras alianças com os oficiais de Roma. Estas três facções (de romanos, pagãos e bretões) só não ameaçam partir o reino em três em razão da admiração que nutrem pelo Grande Rei.

Justiça

Todas as leis britânicas são sumariamente aplicadas em todo o reino, mesmo quando uma penalidade determina a execução de mulheres ou crianças. Por decisão do rei, toda vila ou cidade possui um magistrado local para servir como seus olhos e ouvidos; dizem as más línguas, porém, que alguns magistrados andam sendo pagos em ouro para decidir questões em favor de um misterioso lorde. Em qualquer lugar onde o assunto vem à tona, não há um único homem que não hesite antes de dizer o que acredita.

Religião

Há poucos anos, quando o próprio Grande Rei foi convertido ao cristianismo, a maior parte da população seguiu o mesmo caminho, fazendo com que o país se transformasse no segundo reino de maior população cristã em toda a Velha Britânia. Emissários de países leais aos druidas são bem recebidos, mas apenas porque são protegidos por escoltas da fúria dos cristãos mais exaltados, incitados pelas palavras de alguns patriarcas impiedosos.

Com a ascensão do padre Nasciens à cadeira de bispo do reino, a influência negativa do bispo Samsun de Gwent (que antes também acumulava o bispado de Logres) tem sido gradualmente combatida, interrompendo um violento conflito entre cristãos e druidas que quase destruiu os Cultos Antigos no país após o desaparecimento de Merlin – o estrago feito pelos cristãos foi grande, nestas terras os Deuses Antigos parecem ser cultuados abertamente apenas na parte oeste do país, nas áreas próximas de Avalon.

Comércio

Fatura: armaduras, armas, cavalos, cerâmica, cordas, frutas, grãos, hortaliças, jóias, manufaturados, tecidos e vestimentas.

Escassez: azeite, cobre, hidromel e vinho.

Guildas: apotecários, artesãos, carpinteiros, curtidores, engenheiros, entalhadores, escravagistas, fazendeiros, fazedores de flechas, ferreiros, lenhadores, pescadores, taverneiros, tecelões, vidraceiros e sapateiros.

Forças Militares

Com exceção das milícias submetidas aos patronos locais, a armada de Logres se divide em seis exércitos distintos.

Guarda Real de Camelot (220 lanceiros e 80 cavaleiros): O Grande Rei mantém este efetivo para proteger a capital e oferecer suporte às outras regiões. *Líder:* Grande Rei Artorius, o Justo.

Fúrias de Logres (160 lanceiros e 60 cavaleiros): Formado em sua maioria por soldados leais aos druidas, vivem contendo os cristãos mais fanáticos. *Líder:* lorde Culhwch, o Selvagem.

Primeira Falange (180 lanceiros e 60 cavaleiros): Composto pelos soldados mais experientes do Grande Reino, responsáveis pela vigília da fronteira saxã. *Líder:* lorde Sagramor, o Negro.

Sangue de Roma (140 lanceiros e 40 cavaleiros): Vivem espalhados entre as comunidades no norte do reino. Muitos deles descendem de legionários romanos. *Líder:* lorde Morfans, o Feio.

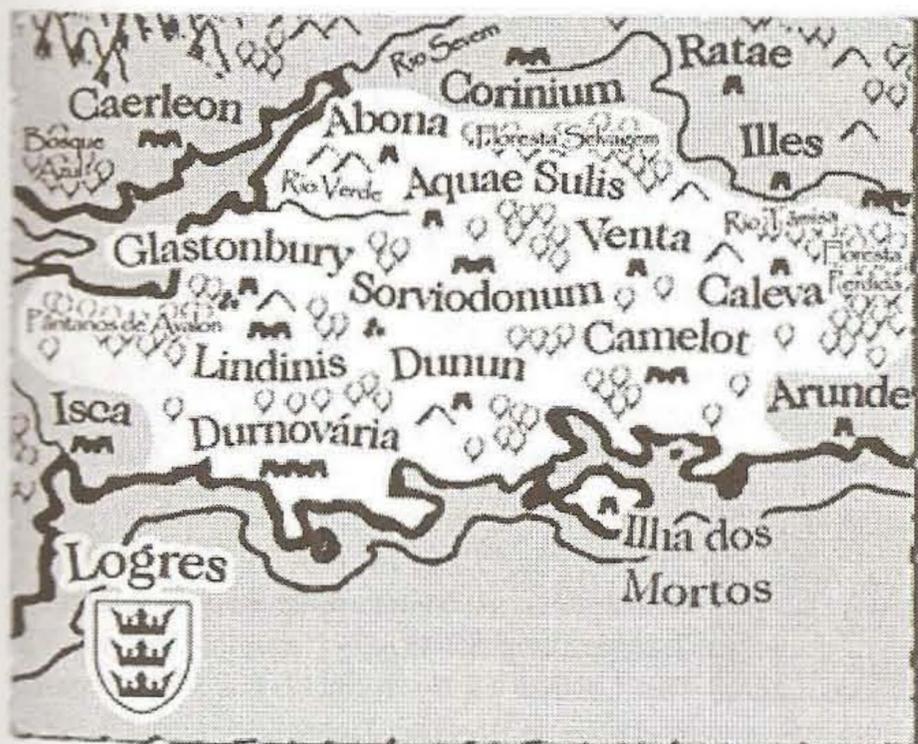
Escudos Azuis (160 lanceiros e 60 cavaleiros): Formado por soldados pouco experientes, protegem os centros populacionais próximos ao Mar Estreito. *Líder:* lorde Marhaus, o Irlandês.

Guarda Saxã (200+ lanceiros): Quando foram vencidos no Monte Badon, os saxões sobreviventes se comprometeram a servir ao Grande Reino. *Líder:* lorde Mordred, o Bastardo.

Domínios de Logres

Logres se divide em quatro regiões: **Norintium** no norte, centro das tradições e da cultura romano-cristã; **Dumnonia** no oeste, a última esperança dos Cultos Antigos; **Durnovária** no sul, região menos populosa ocupada por pescadores; e **Camelot** no leste, a mais próspera de todas as terras.

Patronos regionais: *sir* Morfans (Norintium), *sir* Culhwch (Dumnonia), *sir* Marhaus (Durnovária) e *sir* Sagramor (Camelot).



Camelot (cidade grande, 18.316): No topo de um imenso platô e cercado por imponentes muros de pedra se encontra o maior e mais magnífico castelo da Velha Britânia, morada do Grande Rei e sua Távola Redonda. Construída em menos de meio século sobre as ruínas de uma antiga fortificação romana, a capital de Logres é uma cidade dividida entre a nobreza privilegiada acima e a populosa comunidade instalada logo abaixo, dois universos distintos que florescem, cada um indiferente ao outro.

Patrono local: *sir* Kay, o Senescal, atende os assuntos da capital quando o Grande Rei não pode resolvê-los pessoalmente.

Lindinis (cidade grande, 14.918): Quando a fortaleza de Caer Cadarn se tornou pequena demais para a população, foi levantada a algumas poucas horas de caminhada dali a gigantesca Lindinis. Ligada à Durnovária pela velha estrada real, a cidade é ponto de partida das caravanas que vão para o norte do Grande Reino.

Patrono local: lorde Derfel Cadarn luta incessantemente contra os cristãos que incentivam a luta de Glastonbury contra os druidas.

Sorviodonum (cidade pequena, 10.314): Outrora uma das mais gloriosas cidades do reino, Sorviodonum se sustenta da riqueza de uma minoria romana. Isolados dentro de suas muralhas, os nobres vivem como se ali fosse uma parte de Roma em seus áureos tempos, numa seqüência de festividades que parece não ter fim.

Patrono local: lorde Cornelius é um arrogante auto-proclamado defensor dos interesses romanos na Velha Britânia.

Abona (vila grande, 4.799): Próximo à fronteira norte do reino, esta simplória comunidade é caminho obrigatório para quem parte em direção a Estregales ou Gwent e não deseja se aventurar pela Floresta Selvagem. Diversas vezes reúnem-se ali fazendeiros da região para vender parte de suas colheitas e realizar festivais.

Patrono local: *sir* Balin administra a vila com sabedoria, apesar de manifestar constantemente o interesse em retornar a Camelot.

Aquae Sulis (vila grande, 4.865): Famosa por suas piscinas naturais de águas escaldantes, sua população costuma dobrar no período dos festivais. Apesar de ser uma comunidade cristã, seus redutos de ostentação e luxúria são protegidos pelo atual patrono.

Patrono local: lorde Nabur é um excêntrico governante de voz afeminada e preguiçosa, odiado pelo povo e amado pela nobreza.

Venta (vila grande, 4.623): Mesmo que em proporção menor a Lindinis, esta tumultuada vila funciona como centro comercial e ponto de encontro entre as comunidades da região. Sua população possui uma admiração especial pela prática do arco.

Patrono local: *sir* Turquine é visto com maus olhos, pois suas atenções parecem voltadas apenas às suas ambições militares.

Dunum (vila grande, 3.316): Apesar de pouco populosa, esta vila é protegida por uma das mais impressionantes muralhas do Grande Reino, que servem de proteção não apenas ao povo local, mas também a todas as comunidades próximas.

Patrono local: *sir* Griflet governa com inteligência em nome de Artorius. Seu jeito educado distoa com o da rude população local.

Caleva (vila grande, 2.207): Diversas vezes esta comunidade foi destruída e reconstruída. Antes dos saxões serem derrotados, seu controle mudava de mãos todos os anos até que o Grande Rei desse um fim à instabilidade por pelo menos algumas décadas.

Patrono local: *sir* Palomides se divide entre a administração da vila e a caça a bandidos saxões na Floresta Perdida.

Glastonbury (vila pequena, 1.912): Em volta do milagroso Espinheiro Sagrado plantado por São José de Arimatéia há cinco séculos encontra-se a mais cristã das comunidades de Logres, onde druidas sem uma escolta devida costumam ser apedrejados.

Patrono local: patriarca Lazarus governa como um tirano em nome da Santa Igreja, e é o contato do bispo de Gwent em Logres.

Importantes Pontos Geográficos

Pântanos de Avalon: Colado no monte onde fica a igreja de Glastonbury, existe uma floresta pantanosa onde nenhum cristão ousa adentrar, pois perto dali, um nebuloso lago esconde a lendária Ynis Wydryn, a ilha de Avalon. Protegido pela mais velha matriarca dos druidas, a Senhora de Avalon, neste refúgio são iniciadas as moças destinadas à servirem à Deusa. Ali, elas são afastadas dos males do mundo para se tornarem sacerdotisas e esposas de reis.

Floresta Perdida: É a fronteira que separa Logres da terra dos saxões. Por ordem do rei, qualquer indivíduo vagando sem uma boa razão é condenado à morte. Com o tempo, tornou-se um lugar assombrado pelos espíritos dos homens que tombaram ali.

Floresta Selvagem: Por mais que se acredite ser uma floresta mágica, poucos foram os que encontraram algo fora do normal nestas árvores. Já foi um refúgio de bandidos e nobres renegados e talvez ainda esconda algum bando de salteadores em suas matas.

Ilha dos Mortos: Ligada à Grande Ilha por uma longa e estreita ponte de pedra guardada por lanceiros, a Ilha dos Mortos é o lugar onde os loucos de Logres são atirados. Dizem que ali eles formaram uma bizarra comunidade de assassinos, canibais e esquartejadores. Qualquer um jogado ali é proibido de retornar ao mundo dos vivos.

Stonehenge: Este grande círculo de pedras é o mais misterioso monumento da Velha Britânia. Localizado entre Lindinis, Dunum e Sorviodonum, é um bom abrigo para os druidas quando estão no país, longe da Dumnonia. No solstício de verão, o sol nasce por trás das três pedras maiores do círculo, que, juntas, formam um portal onde dizem ser possível alcançar o reino das fadas.

Personagens Menores

Observação: Os bônus relacionados ao Povo, Posição Social e Terra Natal ainda devem ser aplicados pelo Mestre.

Inic: Iniciativa *Def:* Defesa (e = escudo)
Vid: Vida *Abs:* Absorção
CA: Classe de Armadura *Atq:* Ataque Total
PV: Pontos de Vida *SV:* Salvamento (F/R/V)

Tendência (T): Justo (LB), Bondoso (NB), Vingador (CB), Ordeiro (LN), Inconstante (CN), Egoísta (NM), Vil (LM), Destruidor (CM).

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

Vantagens: Talentos e [Características de Classe] ou [Qualidades Especiais].

Animais

Os animais listados abaixo possuem níveis efetivos de acordo com o tamanho: Mínimo 1, Pequeno 2, Médio 3, Grande 4, etc.



Águia (Adulto), *Inic* +2, *Def* 20 (CA 14), *Vid* 4 (5 PV), *Abs* 1, *Ataq* +5 Garras (2d4) e +5 Bico (1d4+1); T Neutro; *SV* +3/+4/+2; *Habilidades:* For 10, Des 14, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6; *Vantagens:* Acuidade com Armas Naturais, [Vôo (Ex)]; *Perícias:* Ouvir +2, Procurar +14; *Tamanho:* Pequeno.

Falcão (Adulto), *Inic* +3, *Def* 22 (CA 16), *Vid* 3 (4 PV), *Abs* 1, *Ataq* +4 Garras (1d4-2) ou +4 Bicada (1d6-1); T Neutro; *SV* +2/+5/+2; *Habilidades:* For 6, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 8; *Vantagens:* Acuidade com Armas Naturais, [Vôo (Ex)]; *Perícias:* Ouvir +2, Procurar +14; *Tamanho:* Mínimo.

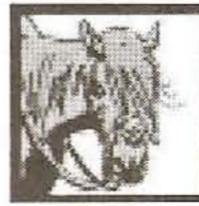
Cão (Adulto), *Inic* +3, *Def* 15 (CA 15), *Vid* 8 (6 PV), *Abs* 1, *Ataq* +3 Mordida (1d4+1); T Neutro; *SV* +4/+5/+1; *Habilidades:* For 12, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 8; *Vantagens:* Prontidão, Rastrear +8, [Farejar (Ex)]; *Perícias:* Intimidar +2, Saltar +7, Ouvir +4, Procurar +4, Saltar +7; *Tamanho:* Pequeno.



Lobo (Adulto), *Inic* +6, *Def* 15 (CA 14), *Vid* 9 (13 PV), *Abs* 2, *Ataq* +4 Mordida (1d6+1) ou +3 Garras (1d4+1); T Neutro; *SV* +5/+5/+1; *Habilidades:* For 12, Des 14, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 12; *Vantagens:* Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear +6, [Farejar (Ex)]; *Perícias:* Esconder +4, Furtividade +6, Intimidar +2, Observar +5, Ouvir +4, Saltar +7; *Tamanho:* Pequeno. *Nota:* Estes animais vivem em bando, próximos dos homens.

Javali (Adulto), *Inic* +0, *Def* 11 (CA 14), *Vid* 22 (28 PV), *Abs* 4, *Ataq* +6 Presas (1d8+3) ou +3 Mordida (1d8+3); T Neutro; *SV* +6/+3/+1; *Habilidades:* For 16, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 4; *Vantagens:* Vitalidade, [Farejar (Ex)]; *Perícias:* Intimidar +5, Ouvir +7, Procurar +5; *Tamanho:* Médio.

Urso (Adulto), *Inic* +1, *Def* 12 (CA 15), *Vid* 44 (51 PV), *Abs* 4, *Ataq* +11 Garra (1d8+8) ou +16 Agarrão Aprimorado (1d4+8); T Neutro; *SV* +9/+6/+3; *Habilidades:* For 26, Des 12, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 6; *Vantagens:* Corrida, Tolerância, Rastrear +4, [Farejar (Ex)]; *Perícias:* Ouvir +4, Procurar +7, Nadar +12; *Tamanho:* Grande. *Nota:* Estes animais vivem isolados em montanhas ou florestas, evitando ao máximo o contato com os homens.



Cavalo Leve (Adulto), *Inic* +1, *Def* 12 (CA 13), *Vid* 38 (19 PV), *Abs* 2, *Ataq* +2 Patada (1d8+2); T Neutro; *SV* +5/+4/+2; *Habilidades:* For 14, Des 12, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 8; *Vantagens:* Corrida, Tolerância, [Farejar (Ex)]; *Perícias:* Ouvir +4, Procurar +4; *Tamanho:* Grande.

Cavalo Pesado é idêntico ao Leve, com as seguintes alterações: +4 For (+2 Ataq e Dano), -2 Des (-1 Def/CA), +4 Con (+4 Vid/PV).

Párias e Miseráveis

Selvagem, Novato (Bárbaro3; Jovem), *Inic* +5, *Def* 16e (CA 15), *Vid* 21 (24 PV), *Abs* 2, *Ataq* +7 Machado de Batalha (1d8+3); T Inconstante; *SV* +5/+2/-1; *Habilidades:* For 17, Des 13, Con 15, Int 9, Sab 7, Car 9; *Vantagens:* Foco em Arma (Machado de Batalha), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, [Fúria 1/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +1]; *Perícias:* Escalar +6, Furtividade +3, Intimidação +3, Natação +6, Ouvir +1, Saltar +6, Sobrevivência +1; *Equipamento:* traje de selvagem, machado de batalha, escudo grande, armadura de couro.



Selvagem, Experiente (Bárbaro4/Guerreiro1; Adulto), *Inic* +5, *Def* 18e (CA 16), *Vid* 25 (44 PV), *Abs* 3, *Ataq* +9 Machado de Batalha (1d8+3); T Inconstante; *SV* +9/+2/-1; *Habilidades:* For 17, Des 13, Con 17, Int 9, Sab 7, Car 9; *Vantagens:* Foco em Arma (Machado de Batalha), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Tolerância, [Fúria 2/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +1]; *Perícias:* Escalar +3, Furtividade +1, Intimidação +4, Natação +3, Ouvir +2, Saltar +3, Sobrevivência +2; *Equipamento:* traje de selvagem, machado de batalha, escudo grande, gibão de peles.

Mendigo/Errante (Plebeu2/Ladino1; Adulto), *Inic* -1, *Def* 11 (CA 9), *Vid* 12 (9 PV), *Abs* 0, *Ataq* +1 Porrete (1d6); T Inconstante; *SV* +0/+1/-1; *Habilidades:* For 11, Des 9, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 5; *Vantagens:* Tolerância, Sorratoiro, [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas]; *Perícias:* Escalar +5, Esconder +6, Furtividade +5, Natação +4; *Equipamento:* Traje de plebeu encardido, porrete.

Salteador/Ladrão (Plebeu1/Ladino2; Adulto), *Inic* +2, *Def* 15 (CA 14), *Vid* 12 (9 PV), *Abs* 2, *Ataq* +3 Espada Curta (1d6); T Vil; *SV* +0/+3/-1; *Habilidades:* For 11, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 9; *Vantagens:* Acuidade (Espada Curta), Iniciativa Aprimorada, Esquiva, [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas, Evasão]; *Perícias:* Blefar +3, Escalar +6, Esconder +5, Furtividade +5, Ouvir +3, Intimidação +3, Observar +4, Saltar +4, Prestidigitação +5; *Equipamento:* Traje de plebeu, espada curta, armadura de couro.



Assassino/Espião (Ladino3/Guerreiro2, Adulto), *Inic* +6, *Def* 18 (CA 15), *Vid* 18 (24 PV), *Abs* 3, *Ataq* +6 Espada Longa (1d8+2) ou +7 Arco Longo (1d8); T Vil; *SV* +5/+6/+1; *Habilidades:* For 15, Des 15, Con 13, Int 13, Sab 11, Car 15; *Vantagens:* Iniciativa Aprimorada, Foco em Arco Longo, Estilo de Combate (Arco Longo), Sorratoiro, Foco em Disfarces, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Sentir Armadilhas +1, Evasão]; *Perícias:* Blefar +10, Cavalgar +9, Disfarces +10, Escalar +9, Esconder +9, Furtividade +10, Ouvir +8, Observar +6, Saltar +10, Sentir Motivação +6; *Equipamento:* traje simples, armadura de couro batido, armas variadas.

Escravos, Vassallos e Artistas

Criança/Pajem (Plebeu1; Criança), Inic -1, Def 9 (CA 9), Vid 9 (2 PV), Abs 0, Ataq -1 Arremessar Pedras (1d4-2) ou -2 Porrete (1d6-2); T Neutro; SV -1/+1/-2; *Habilidades*: For 7, Des 11, Con 9, Int 9, Sab 7, Car 9; *Vantagens*: Corrida, Reflexos Rápidos; *Perícias*: Escalar ou Natação +2, Esconder +1, Ofícios ou Profissão -1; *Equipamento*: Traje de plebeu, algumas pedras.

Ajudante/Aprendiz (Plebeu1/Especialista1; Jovem), Inic 0, Def 11 (CA 10), Vid 11 (6 PV), Abs 0, Ataq +1 Porrete (1d6+1); T Neutro; SV +0/+0/+1; *Habilidades*: For 13, Des 11, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Tolerância, Foco em Perícia (Ofícios ou Profissão); *Perícias*: Escalar ou Natação +4, Obter Informação +3, Ofícios ou Profissão +5, Procurar +3; *Equipamento*: Traje de artesão.



Aldeão/Serviçal (Plebeu3; Adulto), Inic -1, Def 10 (CA 9), Vid 12 (6 PV), Abs 0, Ataq +1 Porrete (1d6); T Neutro; SV +3/+0/+0; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 7; *Vantagens*: Tolerância, Grande Fortitude, Foco em Perícia (Ofícios ou Profissão); *Perícias*: Adestrar Animais +4, Obter Informação +3, Ofícios ou Profissão +6. *Equipamento*: Traje de plebeu.

Ferreiro/Artesão (Plebeu1/Especialista2; Adulto), Inic -1, Def 11 (CA 9), Vid 12 (7 PV), Abs 0, Ataq +3 Espada Curta (1d6+2); T Neutro; SV +2/-1/+2; *Habilidades*: For 15, Des 9, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Tolerância, Grande Fortitude, Foco em Perícia (Ofícios); *Perícias*: Avaliação +3, Intimidar +1, Observar ou Ouvir +3, Ofícios +8; Conhecimentos: Velha Britânia +1; *Equipamento*: Traje de artesão e ferramentas.

Caçador/Guarda-Caça (Andarilho3; Adulto), Inic +1, Def 13 (CA 15), Vid 16 (18 PV), Abs 2, Ataq +5 Espada Curta (1d6+1) ou +5 Arco Longo (1d8); T Neutro; SV +4/+2/+1; *Habilidades*: For 13, Des 13, Con 13, Int 11, Sab 11, Car 11; *Vantagens*: Corrida, Foco em Armas (Espada Curta e Arco Longo), [Rastrear, Inimigo Predileto, Empatia com a Natureza, Tolerância, Tiro Certo]; *Perícias*: Cavalgar +3, Escalar +5, Furtividade +3, Observar +6, Saltar +2, Senso de Direção +4, Sobrevivência +5; Conhecimentos: Velha Britânia +3, Natureza +2; *Equipamento*: traje de explorador, espada curta, arco longo, 20 flechas, armadura de couro, 1d4 armadilha(s).



Curandeiro/Parteira (Especialista5; Velho, 6pD), Inic -3, Def 10 (CA 7), Vid 8 (15 PV), Abs 0, Ataq -1 Cajado (1d6-2); T Neutro; SV -3/-4/+9; *Habilidades*: For 7, Des 5, Con 7, Int 15, Sab 15, Car 11; *Vantagens*: Foco em Perícias (Cura e Conhecimento: Velha Britânia), Vontade de Ferro; *Perícias*: Avaliação +5, Cura +11, Decifrar Escrita +5, Procurar +5, Sentir Motivação +9; Conhecimentos: Velha Britânia +10, Natureza +9, Nobreza +3, Religião +9; *Equipamento*: Traje de plebeu e cajado.

Menestrel/Músico (Plebeu1/Especialista2, Adulto), Inic +2, Def 14 (CA 12), Vid 12 (9 PV), Abs 0, Ataq +1 Adaga (1d4); T Inconstante; SV +0/+2/+2; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 15; *Vantagens*: Foco em Perícia (Atuação e Blefar), Esquiva; *Perícias*: Atuação +8, Blefar +5, Cavalgar +4, Diplomacia +2, Esconder +2, Observar ou Ouvir +4, Obter Informação +4, Sobrevivência +2; Conhecimentos: Nobreza +2, Velha Britânia +2; *Equipamento*: Traje de entretenimento, instrumento musical.

Sacerdotes

Druida, Experiente (Druida5; Velho, 6pD), Inic +0, Def 13 (CA 11), Vid 16 (29 PV), Abs 1, Ataq - ; T Neutro; SV +2/-2/+9; *Habilidades*: For 9, Des 11, Con 13, Int 11, Sab 17, Car 15; *Vantagens*: Vontade de Ferro, Persuasivo, [Proteção Divina, Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir a Tentação da Natureza, Palavras de Poder]; *Perícias*: Blefar +4, Cavalgar +2, Concentração +5, Cura +6, Identificar Magia +4, Intimidação +7, Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +7, Conhecimentos: Natureza +6, Religião +8, Velha Britânia +4; *Equipamento*: Traje de druida, cajado, ervas, amuletos, manto de peles. Nota: A maior parte dos druidas vive isolada de qualquer centro populacional.



Padre, Experiente (Clérigo5; Velho, 6pD), Inic -1, Def 12 (CA 9), Vid 14 (24 PV), Abs 0, Ataq - ; T Ordeiro; SV +1/-3/+7; *Habilidades*: For 9, Des 9, Con 11, Int 13, Sab 17, Car 15; *Vantagens*: Fanático, Diplomata, Auto-suficiente, [Alfabetizado, Proteção Divina]; *Perícias*: Blefar +6, Cura +6, Diplomacia +8, Intimidar +6, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +5, Conhecimento: Religião +8, Nobreza ou Velha Britânia +5; *Equipamento*: Traje de clérigo, livro sagrado, crucifixo, unguentos, trapos de pano. Nota: Quase toda comunidade com pelo menos 900 habitantes possui um padre.

Soldados e Comandantes

Lanceiro, Novato (Guerreiro3; Jovem), Inic +1, Def 16e (CA 15), Vid 16 (18 PV), Abs 2, Ataq +6 Lança Longa (1d8+2) ou +5 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +4/+1/+0; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Tolerância, Foco em Arma (Lança Longa), Estilo de Combate (Pagão), Ataque Poderoso, Trespasar; *Perícias*: Escalar +4, Intimidação +5, Observar ou Ouvir +1, Procurar +1, Ofícios +2; *Equipamento*: Traje de soldado, lança longa, espada longa, escudo grande, armadura de couro. Nota: A cada vinte lanceiros, um ao menos é experiente.

Lanceiro, Experiente (Guerreiro4; Adulto), Inic +1, Def 17e (CA 15), Vid 17 (24 PV), Abs 3, Ataq +8 Lança Longa (1d8+4) ou +6 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +5/+1/+0; *Habilidades*: For 17, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Tolerância, Foco em Arma (Lança Longa), Estilo de Combate (Pagão), Ataque Poderoso, Trespasar, Especialização (Lança Longa); *Perícias*: Escalar +3, Intimidação +6, Observar +1, Ouvir +2, Procurar +4; *Equipamento*: traje de soldado, lança longa, espada longa, escudo grande, armadura de couro batido.



Cavaleiro, Novato (Guerreiro4/Cavaleiro1; Adulto), Inic +1, Def 19e (CA 17), Vid 20 (35 PV), Abs 4, Ataq +8 Lança Longa (1d8+4) ou +7 Espada Longa (1d8+2); T Variável; SV +8/+2/+0; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Foco em Arma (Lança Longa), Especialização (Lança Longa), Ataque Poderoso, Investida Montada, Combate Montado, [Reconhecimento]; *Perícias*: Cavalgar +8, Intimidação +6, Observar ou Ouvir +2, Conhecimentos: Nobreza +2, Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, lança longa, espada longa, escudo grande, camisa de cota de malha, cavalo pesado. Nota: Cada cavaleiro pertence a uma tradição (pág. 23).

O Sonhar

Seria um erro mortal não atender aos anseios dos jogadores em encontrar os elementos de fantasia que permeiam o mito arturiano. Em *Crônicas de Avalon* é possível se deparar com seres fantásticos, monstros e feitiços de encher os olhos, mas para isso é preciso cruzar o véu onírico que separa o mundo dos homens e os universos fantásticos criados pela imaginação humana.

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 diferentes.

O Despertar: Infelizmente, os mortais têm dificuldade para se recordar do que ocorre no Sonhar depois que acordam, pois sempre existe um forte impulso para desconsiderar essas recordações.

Recordar de um Sonho: Para que um personagem se lembre do que aconteceu na última vez em que esteve no Sonhar, é necessário vencer um teste de Concentração (CD 15) logo depois de acordar. Personagens que possuírem *A Visão* (pág. 28) podem tentar uma segunda vez caso não tenham êxito. Em caso de falha, o indivíduo não será capaz de se lembrar de nada relevante do sonho, talvez até mesmo esquecendo que chegou a sonhar.

Reino Onírico, a Terra dos Sonhos

O primeiro destino da alma humana quando alcança o Sonhar é o Reino Onírico, a verdadeira terra dos sonhos. Suas percepções, porém, não ficam voltadas para este estranho universo, mas para dentro de sua própria essência. Por isso os mundanos acreditam que sonhar seja tão somente uma experiência individual.

Todos os lugares, objetos e mesmo personagens encontrados no Reino Onírico são frutos do inconsciente do indivíduo. Os eventos que ali se desenrolam serão sempre um reflexo de suas experiências, paixões, expectativas, medos e desejos, quase sempre mascarados em acontecimentos banais ou surreais demais para serem notados.

O Mestre deve aproveitar estes momentos para começar a inserir um elemento sobrenatural à narrativa. Por mais que encontros com criaturas feéricas ou demônios terríveis não possam ter quaisquer consequências diretas no mundo real, estes eventos certamente influenciam o supersticioso povo do séc. VI d.C.

Quanto ao grupo de jogo, deve-se encarar o Reino Onírico como uma forma de mergulhar no interior de cada um de seus personagens, aprimorando suas personalidades e tornando-os mais humanos.

Experiência: não se ganha pontos de experiência quando está no Reino Onírico, pois nenhuma regra é ali aplicável.

Compartilhando Sonhos: Se duas ou mais pessoas possuem alguma afinidade, é comum que suas almas se mesquem no Reino Onírico eventualmente. Independente de onde estejam no mundo real, elas podem compartilhar sonhos e até mesmo mensagens, desde que se recordem disso depois do Despertar. Cabe ao Mestre dizer quando os sonhos serão compartilhados, aproveitando esse trunfo de narrativa para unir ainda mais o grupo de jogo.

Observação: Como os encontros nos Reinos Oníricos costumam ser eventuais, deve estar claro para todos os jogadores que não há como “forçar” conscientemente um encontro no Sonhar sem meios mágicos ou sobrenaturais.

Idéias de Aventuras: Mantendo em mente que os eventos no Reino Onírico são manifestações de experiências, paixões, medos, expectativas e desejos de um personagem, é possível fazer um herói reviver um acontecimento que tenha esquecido. Com o auxílio de amigos, pode ser possível enfrentar algum medo antigo na forma de um pesadelo, talvez até mesmo descobrir a origem de um temor. E acima de tudo, é na terra dos sonhos que os amores impossíveis são alimentados e consumidos pelos apaixonados.

Perspectiva Religiosa: Diferente da Santa Igreja, que encara os sonhos como sinais divinos, tentações infernais ou apenas ilusões da mente humana, os druidas há séculos estudam a arte de viajar pelos sonhos. Notaram ser possível interpretar os sonhos, e até mesmo auxiliar aqueles que sofrem com pesadelos recorrentes. Acredita-se inclusive que os Magos poderiam invadir a mente de suas vítimas, roubar suas memórias e manipular seus sonhos.

Reinos Míticos, as Terras dos Deuses

Poucos sabem que é possível acessar o inconsciente coletivo e adentrar nos reinos mitológicos, onde se acreditava apenas ser possível alcançar depois da morte. Aqueles que viajaram tão longe pelo Sonhar e dividem suas histórias com os outros mortais não conseguem explicar essas aventuras e nem conseguem trazer provas concretas de que estiveram nestes lugares. Como o mistério sobre os Reinos Míticos é guardado a sete chaves, cabe ao Mestre dizer em suas crônicas como e quando será possível alcançá-los.

Experiência: as aventuras vividas nestes mundos, diferente do que acontece no Reino Onírico, oferecem um quarto dos pontos de experiência que deveriam, mesmo se o herói não se lembrar de nada após o Despertar. Humanos que morrem nos Reinos Míticos imediatamente acordam no mundo material na condição ‘fatigado’.

Infinitos Universos: Os Reinos Míticos se dividem entre os reinos superiores (como o Céu cristão, o Hy-breasil irlandês e o Valhalla Viking), os reinos inferiores (como o Annwn pagão, o Hades romano e o Inferno cristão) e os reinos intermediários (como o País das Fadas, os mundos elementais e o País do Verão). Todo herói mantém a forma física, equipamento e as mesmas estatísticas do mundo material, adaptando apenas algumas características próprias do Reino Mítico onde se encontra. Todas as limitações mágicas que constam no talento *Usar Magias* (pág. 40) não são aplicadas fora da Velha Britânia, para a satisfação de magos e feiticeiros.

O País do Verão

Se existe um Reino Mítico mais próximo da Velha Britânia este é o País do Verão, também conhecido como o “mundo espiritual”. Quando os Deuses Antigos separaram a humanidade de todas as coisas sobrenaturais, estas foram jogadas num universo idêntico ao que seria a Grande Ilha se ela jamais tivesse sido tocada pelo homem. Apesar deste reino não ser a terra natal das fadas, diversas delas vivem ali (algumas acompanhando com interesse os passos dos humanos) junto com os monstros e espíritos nativos do reino.

Vida Após a Morte: Quando um personagem morre na Velha Britânia, sua alma costuma vagar pelo País do Verão até encontrar um caminho ou portal para o Reino Mítico onde inconscientemente acredita pertencer, mesmo que não saiba disso e pense estar apenas vagando perdidamente. Assim, é possível partilhar experiências com quem não pertence mais ao mundo dos vivos, pois inclusive alguns conseguem voltar ali para contactar aqueles que deixaram para trás.

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.

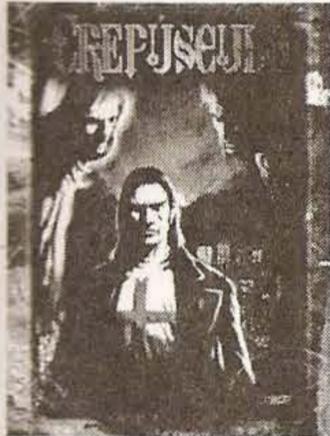
Open Game Content

With the exception of the visual art and "Crônicas de Avalon" name and logo, everything 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. The combination of rules, thematic elements, names, plots and storyline are designated Product Identity and are registered by its authors.

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

CONCLAVE EDITORA
www.editora.conclaveweb.com.br



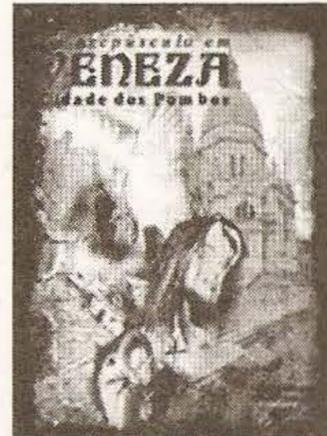
Livro Básico



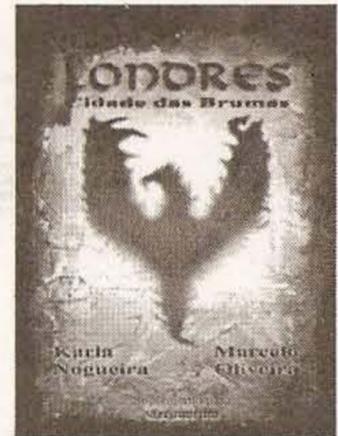
Livro de Magia



Livro dos Nosferatus



Cenário de Campanha



Cenário de Campanha



Crepúsculo é um RPG moderno onde uma Guerra Santa Urbana é travada ao redor da Terra. Misticismo, magia, seres sobrenaturais, lendas e mitos se misturam à mais avançada tecnologia de guerra de nosso tempo, à fé e à decadência de um mundo à beira de um colapso. É o primeiro livro-cenário para Ação!!!, contando com novas Classes de Prestígio, regras de Magia, Criaturas e tudo o que você precisa para iniciar uma campanha. Não deixe de conhecer também as três aventuras já publicadas: Mônaco, Náchod e Misericórdia. (Sistemas Ação!!!® e Clavius®)



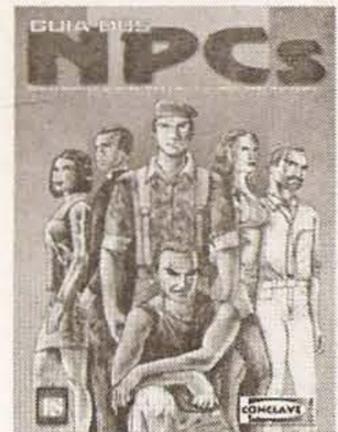
Livro Básico



Baseado nas escrituras dos antigos Edda, poemas islandeses que contêm as principais histórias da mitologia nórdica, VIKINGS apresenta um novo universo que leva os jogadores de volta aos contos e personagens que, indiretamente, deram origem ao RPG. A mitologia nórdica foi a principal fonte de inspiração para J. R. R. Tolkien, criador da Terra-Média de O Hobbit, O Senhor dos Anéis e O Silmarillion, que por sua vez, inspirou um grupo de jovens americanos a criarem o primeiro jogo de interpretação, o Dungeons & Dragons®. Agora, as histórias que deram origem a elfos, anões, gigantes e dragões estão ao seu alcance! (Sistema d20)

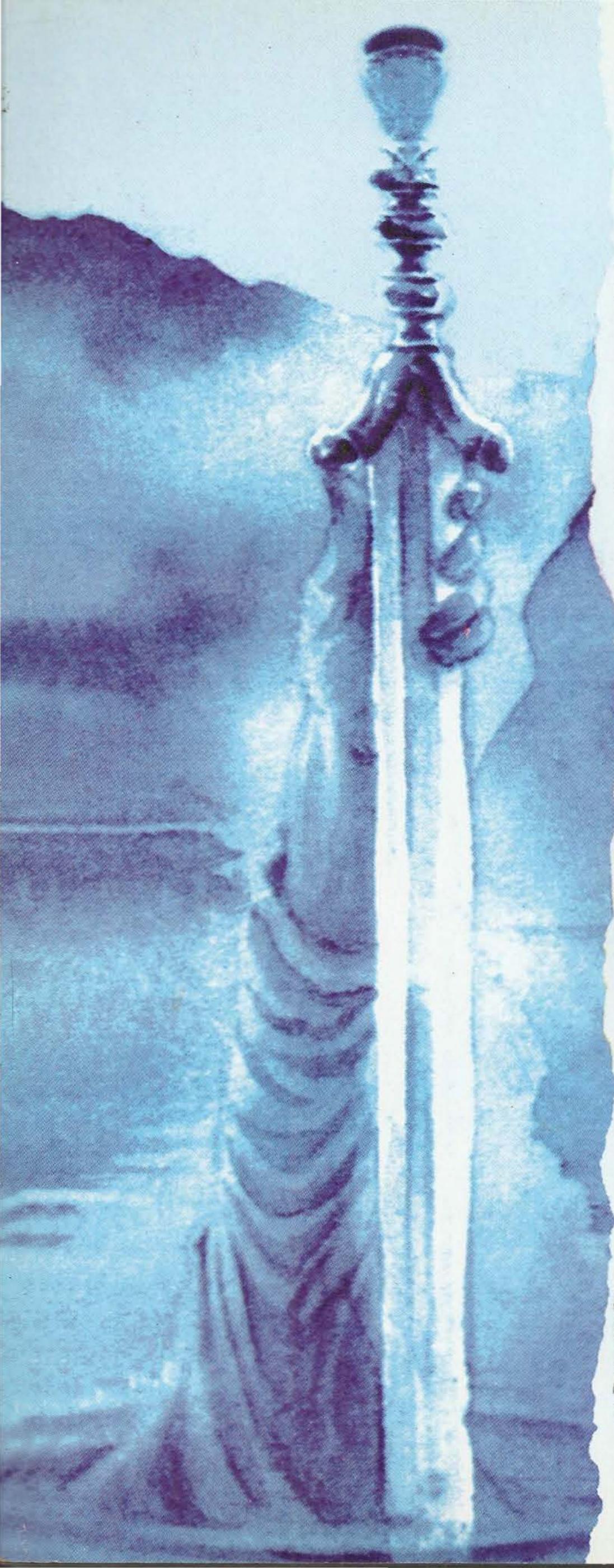
A Conclave também oferece uma linha de suporte com os livros Classes de Prestígio e Talentos e Classes de Prestígio (d20) e Guia dos NPCs (genérico)

114 Talentos
35 Classes de Prestígio



NPCs de todo tipo
25 Classes de Prestígio





*Descubra os mistérios da Velha Britânia.
Torne-se um cavaleiro da Távola Redonda.
Domine a magia dos Deuses Antigos.
Lidere seus exércitos rumo à glória.
Seja coroado rei e governe uma nação!*

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 primeiro volume você encontra:

- ❖ Informações essenciais sobre o Grande Reino da Velha Britânia durante o período da busca pelo Santo Graal.
- ❖ Tudo o que Mestres e jogadores precisam para começar as primeiras aventuras no reino de Logres, onde além da capital Camelot se encontra o refúgio dos druidas de Avalon.
- ❖ A possibilidade dos jogadores começarem a crônica com personagens de nível 1, 3, 5, 9 ou 12, dependendo da idade inicial.
- ❖ Nova regra de Decrepitude para equilibrar personagens mais velhos com os jovens.
- ❖ Gerador de nomes britânicos para facilitar a criação de personagens.
- ❖ Uma descrição completa sobre os povos que vivem na Velha Britânia no período.
- ❖ 6 novas Classes de Prestígio (cavaleiro, emissário, general, governante, patriarca e sacerdotisa), além de algumas adaptações nas classes originais para o cenário.
- ❖ Mais de 10 novos Talentos.
- ❖ Regras opcionais para tornar o combate mais realista e um sistema de batalha entre exércitos simples, fácil e rápido.

CONCLAVE EDITORA

Inde adequado
18
anos

d20
system

ISBN 85-89690-11-3



Requer o Livro do Jogador de Dungeons & Dragons v.3.5